
POSTER DOBLE GIGANTE
CLUB
Nintendo®
31
FATAL FURY SPECIAL
ESPECIAL KILLER INSTINCT
TIPS DONKEY KONG COUNTRY
INF. SUPERNESESARIA
• EARTHWORM JIM
• X-MEN
• THE GREAT CIRCUS MYSTERY
• MICKEY MANIA
Chile $ 1.100
Bolivia Bs 5,00
00403
7 806640 035012
MARIADOS: ANIMANIACS

Más rápido

Te presentamos a Uniracers, el juego más veloz que existe en video.

que un

Una espectacular carrera en la que deberás manejar 16 monociclos como este,

Porsche.

a través de 100 coloridas pistas, llenas de tirabuzones retorcidos, obstáculos, rampas de salto,

Más loco que

manchas de grasa, lodo, hielo y pegamento. Fabulosos efectos que fueron posibles gracias a los computadores Silicon Graphics,

un monopatín.

los mismos de Terminator 2 y Jurassic Park. Uniracers es sólo para Super Nintendo. Consigue el tuyo y manéjalo a toda velocidad.

LEO BURNETT



NUEVO UNIRACERS.

VELOCIDAD ES EL NOMBRE DEL JUEGO.



H. BRIONES S.A.

Club Nintendo

EDITORIAL

Hemos recibido buenas noticias con respecto a algunas interrogantes que deambulan por ahí. Parto por aclararte que aunque no tengamos fechas exactas, no es motivo para callar estas primicias.
¿Estás preparado para enfrentarte a Sonya o Kano en Mortal Kombat III? Bueno, de no ser así, tienes pocos meses para entrenarte, porque M.K.III hará su aparición en los Arcades en mayo (pensamos que puede ser antes), para luego llegar al Super NES en su mes predilecto, septiembre.
Y por último debes saber que el Nintendo Ultra 64 podría hacer su aparicion en el mercado de las consolas caseras entre octubre y noviembre de este año.
Y bien, ahora a seguir informándote con Revista Club Nintendo.
El Editor.

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA ALEJANDRO MARTIN LOUREDA - ESTEBAN ADRIAN MARQUEZ - AGUSTIN HORACIO MIRANDA - LEANDRO HIDALGO ROBLES - AGUSTIN PEDRO LAGOS - ROBERTO CARLOS ALFONSO - YAIR RODRIGO LEON - AGUSTIN JOSE BERNARDEZ - JULIO HERNAN LECONTE - GASTON LOPEZ ROSALES - HERNAN JORGE RUSSO - JUAN NICOLAS FRONTERA - ALEJANDRO SOTO ARANDA - MARIO ALBERTO CUETO - ALEJANDRO LAUREDA - GERARDO BARBERO - GUIDO VILLARINO - LUCAS LISO - DARIO RUBEN FALCONI.

CHILE DAVID ANDRES BOLTON - IGNACIO GALVEZ ROA GERMAN WATCHEDORFF HERMOSILLA - CARLOS MAUREIRA BISCARRA - IGNACIO HORMAZABAL DE LA FUENTE - JAVIER EDUARDO CORTES - CARLOS HECTOR SUAREZ - CARLOS ZEGPI HUNTER - ALEJANDRO PATRICIO VALLEJOS - PABLO RIVERA PIÑONES - PABLO LETELIER ARIAS - DIEGO SALINAS FLORES - CRISTIAN VALENZUELA ESPINOZA - ONOFRE NAVARRO FLANDES - ALEJANDRO SOTO SALAS - JOSE ANTONIO VILCA JACHURA - IAN FERNANDEZ NAVARRO - DONALD BELLO HUT. - PATRICIO HERNANDEZ PAVEZ - MAURICIO GONZALEZ - PATRICIA SAA CARVAJAL - HERNAN PIMENTEL - CRISTOBAL GONZALEZ - GONZALO VERDUGO.

BOLIVIA CARLOS TALAMAS FRANCO - NELSON GONZALO CAMPOS QUIROGA - MOISES MALLO ZAMBRANA.

PERU ALAN PATRICIO MURILLO SALAS - JOSE RIOS - GIUSEPPE LIBERATI CAHUE.



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 4/3 Nº 31
MARZO 1995
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Helio Galaz Guzmán

Colaboradores (Trucos y secretos)
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S. A., Reyes Lavalle Nº 3194, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Director de Mercadotecnia: Julio Vergara. Directora de Venta de Publicidad: Marlene Larson C. Ejecutiva de Venta de Publicidad: Verónica Espinoza. Coordinador de Producción: Iván Avila., Editorial Televisa S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Sergio García Vila. Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S.A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital Federal, Buenos Aires. Impresa en Chile por Editorial Antártica S.A., en Marzo de 1995. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $ 70.

SUPER NINTENDO



PAGINAS CENTRALES

Dr. MARIO®



Me gustaría que me dijeran qué juegos de video utilizan idioma español, porque realmente estoy aburrido de tener que registrar mi diccionario inglés-español cada vez aparece algo que no entiendo. Por favor, traten de contestarme.

RAUL GARCIA Z.



ASC ha lanzado Chávez, SuperCopa y Chávez II; Hi Tech lanzó Where in the World is Carmen San Diego? Electro Brain lanzó Vortex (todo esto para Super Nintendo) y Virgin lanzó Prince of Persia para Game boy.
Sólo los 3 primeros son 100% en español, los demás tienen la opción de español.

En este último tiempo he visto 3 juegos para Super Nintendo que han llamado mucho mi atención. Estos son: X-Men:Mutant Apocalypse; Wolverine:Adamantium Rage; y The Adventures of Batman and Robin. Me gustaría que me recomendaran el mejor de estos tres.

EDUARDO ROMERO

¡Uf! decir cuál de esos juegos es el mejor es algo muy complicado, porque todos ellos son realmente muy buenos. Hemos optado por, en vez de recomendarte uno de ellos, darte datos que te ayuden a elegir por ti mismo. Empezaremos por X-Men: Mutant Apocalypse», un juego basado, como seguramente sabes, en los personajes de un popular comic norteamericano. Capcom es la compañía que nos trae este juego de buenos gráficos y sonido, de 16 megas de capacidad y con la opción de passwords.
«Wolverine:Adamantium Rage» es un juego lanzado por Acclaim, de gráficos bastante buenos y con 7 niveles llenos de diversión. Este personaje también es sacado del mundo de los comics (Marver Comics).
Estos dos juegos a los que nos hemos referido son muy similares en el modo de juego, y ambos son siempre con vista de lado. En cambio «The Adventures of Batman and Robin», tiene múltiples vistas, lo que hace que el modo de juego sea más variado. «Batman and Robin» es lanzado por Konami , tiene 16 megas de capacidad, 8 niveles y la opción de passwords. Como ya lo has visto, estos tres juegos fueron lanzados por quizás las 3 compañías que más han dado que hablar: Acclaim, Capcom y Konami.

Primero que nada deseo felicitarlos por el fabuloso trabajo que desempeñan mes a mes en cada revista. Es cierto que de vez en cuando se les van algunos errores, pero esto es comprensible. Ahora bien, va mi pregunta:
¿Qué cantidad de megas poseen los siguientes juegos?
Star Trek:Starfleet Academy; Super Adventure Island II, The Jetsons; Mega Man's Soccer; y The Shadow.

JOAQUIN MIRANDA P.

Gracias por tu comprención, y aprovechamos de aclararte que aunque nos hayamos puesto en campaña de mejorar en todo aspecto, siempre habrán detalles, pero procuramos que sean los mínimos. Y ahora la respuesta a tu inquietud.
Start Trek:Startfleet Academy: 8 megas
Super Adventure Island II: 12 megas
The Jetsons:Invasion of the planet pirates: 8 megas
Mega Man's Soccer: 12 megas
The Shadow:16 megas

¿Qué pasa con el Nes? ¿acaso ya no van a sacar más juegos para este sistema? Yo todavía tengo un Nintendo, y quisiera que continúen pasando cursos nintensivos y tips de los juegos que más nos gustan.

ROBERTO GUZMAN M.

Lamento informarte lo mismo que hemos comentado en otras ocasiones, aprovechando de dirigir este mensaje a otros amigos: Ya no se producirán más juegos para NES, sin embargo debido a la solicitud de muchos de ustedes, hemos estado revisando nuestros polvorientos archivos del mencionado sistema y oficialmente les comunicamos que pueden estar tranquilos ya que proximamente habrá muchas páginas dedicadas a clásicos del NES.

◆

Quisiera saber si los 2 más importantes licenciatarios, ya saben que me refiero a Konami y Capcom y, bueno, también Acclaim ¿sacarán juegos para el Nintendo Ultra 64? ¿Todos los juegos para el NU64 serán de Silicón o también habrá juegos tipo caricatura? como SFII, Contra III o Super Metroid por citar cualquier ejemplo.

FCO. JAVIER RAMIREZ

-Los cartuchos de Silicón no se refieren a como se ve en pantalla ni que sea exclusivo para programación en Silicon graphics (SGI) sino que definen la tecnología usada en la fabricación del cartucho. En el NU 64 habrá cartuchos programados con sistemas más tradicionales (como Cruisn' USA), pero también con nuevos sistemas como las computadoras SGI o con la tecnología que Acclaim ha estado desarrollando desde hace un rato a través de su subsidiaria Acclaim Technologies. Precisamente es Acclaim uno de los licenciatarios que estrenará el NU 64 con su personaje de comic llamado Turok. dinosaur hunter (el cazador de dinosaurios)



También sabemos que Williams Entertainment ya está trabajando en un juego exclusivo para el NU 64 en su versión casera llamada Doom y del cual estamos tratando de conseguir información para mostrarlo en nuestras próximas ediciones.

◆

¿Por qué razón en el instructivo de Mortal Kombat II de Game Boy y de SNES no trae los fatalities, babalities y friendships? si esa es una de las cosas que hacen interesante el juego.
También quisiera saber si al Game Boy o a los cartuchos les hace daño que repita el juego apretando los cuatro botones del Game Boy.

MARCO SELSI ROMERO

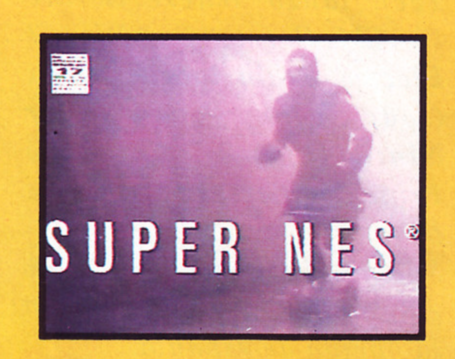
-No nos pudieron dar una respuesta oficial, pero nosotros estamos casi seguros de que parte del sabor que le quieren poner al juego es que no tenga todo el manual sino que los jugadores se intercambien información y que en las revistas publiquemos sobre el juego para que así se hable más de él.
Al presionar los 4 botones "reseteas" el juego y no le hace daño ni al cartucho ni al Game Boy.

◆

Hola, soy uno de los fanáticos de la revista y quisiera saber: ¿De qué se trata el juego «Acme Animation Factory»? Lo vi en una revista y me pareció similar a Mario Paint.

ALONSO PACHECO G.

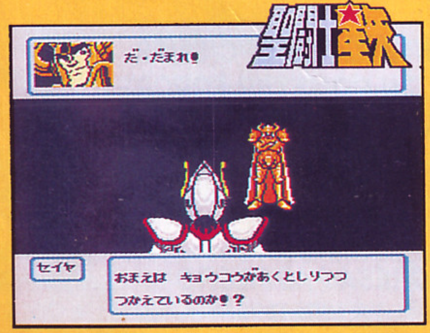
Justamente, «Acme Animation Factory» es un juego al estilo de «Mario Paint», aunque posee algunas características nuevas como la de crear un «Cartoon» (un corto animación) con los personajes de la Warner Bros. Este juego ha sido lanzado por Sun Soft, posee 8 megas y es compatible con el mouse de Super Nintendo.



¡Hola!, mi nombre es Jorge Ortega, y me declaro como un absoluto fanático de los «Role Playing Games» (R.P.G.). Tengo un Super Nintendo, y he querido escribir a su excelente revista para pedirles una lista de los mejores juegos de este tipo que existen para mi sistema. También quería preguntarles si alguno de los juegos «Dragons Ball Z», aquellos que están basados en esa grandiosa serie japonesa, están o estarán disponibles para el Super Nes o que pudieran decirme si crearán un juego con el título Caballeros del Zodiaco.

JORGE ORTEGA M.

A continuación te damos una lista de los buenos RPG que hay en el mercado.
Brain Lord
Breath of Fire
Dragon View
Equinox
Final Fantasy II (este es antiguo, pero muy bueno)
Final Fantasy III (este te lo recomendamos mucho)
Gempire
Illusion of Gaia
Lords of the Rings
Lufia



Lufia 2
Paladin's Quest
Runes of Virtue
Shadow Run (este, a pesar de que no es muy nuevo, es muy interesante)
Secret of Mana

En esta lista no están todos los RPG que existen para Super Nes. También hay otros que se pueden considerar como de buena calidad.
Ahora, refiriéndonos a Dragons Ball Z, te respondemos que aún no hay nada, aunque siempre tenemos las esperanzas de que Bandai lance todos estos juegos en América, y co respecto a Caballeros del Zodiaco, lamentablemente no habrá juego

◆

En el juego de NFL Football de Konami, en el instructivo de la página 26 habla de un password secreto que está dentro de la revista Nintendo Power del mes de septiembre de 1993 volumen 52 y que no la he podido conseguir y dudo que la consiga, por eso acudo a ustedes para ver si pueden publicar ese password.
Se despide de ustedes un lector más.

JOHN VARGAS S.

Se trata de un password hecho especialmente por Konami para un concurso que Nintendo Power realizó entre sus lectores para mandar al ganador al Super Tazón 1994. Tenías que llevar a los Halcones Marinos de Seattle, el equipo con más baja clasificación contra el más poderoso, nada más y nada menos que el equipo Konami Pro. El password es PRKPL PRKPL PRKPL PRKPL PRKPL.

◆

¡Son grandes, Club Nintendo! Yo les escribo principalmente para felicitarlos por su excelente revista, y también para aconsejarles que se apuren un poco con los reportes del Ces, porque los sacan bastante atrasados.

JUAN CARLOS VALENCIA

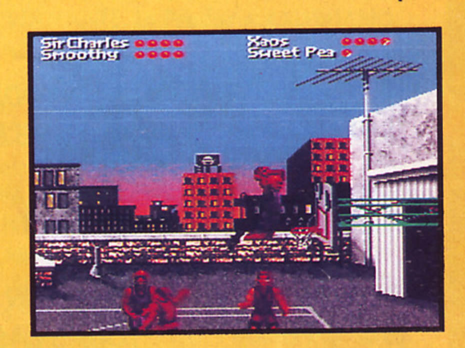
Gracias por tus felicitaciones. En lo referido a tu consejo, te decimos que nosotros siempre tratamos de obtener la información lo más rápido posible, pero ocurre que a veces reportajes tan importantes como los del Ces, se demoran más tiempo en estar totalmente listos y, por lo tanto, de aparecer en la revista.

◆

En mi cartucho de NBA JAM en los soles de Phoenix están Dan Majerle y Kevin Johnson, pero en el cartucho de un amigo está Charles Barkley en lugar de Majerle ¿Acaso modificaron el programa después de anunciar su retiro?

CESAR VEJAR GOMEZ

Esta misma pregunta nos llegó de Rogelio Vázquez R., Sergio Larios M. y Juan Martinez U., lo que pasó es que Charles Barkley fue la versión inicial de NBA JAM. Después él firmó un acuerdo independiente para dar la licencia de producción de su propio videojuego, "Charles Barkley's Shut Up and Jam" y tuvo que ser reemplazado.

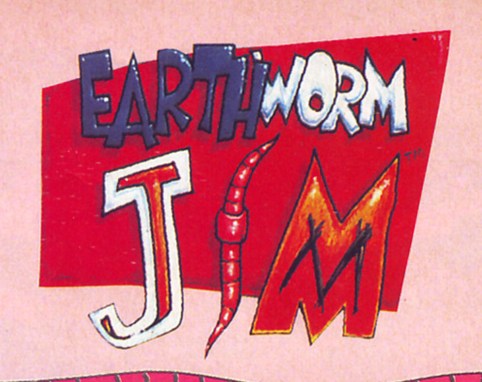


ESPECIAL
TRUCOS INEDITOS

AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS; ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
BUBSY (SUPER NES)	LLEGAR AL ULTIMO NIVEL	• INGRESA PASSCODE: S T C J D H
DONKEY KONG COUNTRY (SUPER NES)	OBTENER 50 VIDAS	• EN "ERASE GAME", PRESIONA: B A R R A L
EARTHWORM JIM (SUPER NES)	SELECCIONAR PANTALLAS Y VIDAS.	• PON PAUSA Y EJECUTA: ← A B X A A B X A A
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (SUPER NES)	TENER "DREAM TEAM"	• PRESIONA EN OPTIONS: A A B B Y Y X X
MEGA MAN X (SUPER NES)	LLEGAR CON TODOS LOS ITEMS A SIGMA.	• INGRESA PASSWORD: 3673-2177-2487
FIFA I. SOCCER (SUPER NES)	"CURVE BALL"	• EN PANTALLA DE OPCIONES, PRESIONA SIN COMETER ERRORES: "B", "A", "R", "B", "Y", "L"
PRINCE OF PERSIA (SUPER NES)	TENER TODA LA ENERGIA DESDE EL NIVEL 3	• INGRESA PASSWORD 78JJB+B
WINGS 2 (SUPER NES)	TENER UN PILOTO CON TODAS LAS APTITUDES	• PONTE EN PASSWORD, SELECCIONA "END" Y PRESIONA START.





Un día como cualquier otro un gusano de tierra buscaba escapar de sus archienemigos los cuervos, cuando de repente un traje espacial cayó del cielo. "¡Vaya, un perfecto escondite!" pensó el gusano e inmediatamente se introdujo en él sin saber que ese traje era una poderosa arma capaz de dar fuerza e inteligencia al que lo vistiera; así nació un nuevo super héroe: Earth Worm Jim.

Playmates muy pronto presentará un juego de una nueva compañía de Software llamada Shiny; este juego es Earth Worm Jim.

Como todo superhéroe, Earth Worm Jim tiene varios archienemigos a quien vencer y una chica a la cual rescatar; ella es la princesa "What's-her-name" quien está cautiva por su propia hermana, que es una reina de una apariencia tan repulsiva como su propio nombre (o qué opinarían ustedes de alguien que se llama Reina "legumbre seca, entumecida, emponzoñada, sudorosa, sobre henchida, de pompis deformes y babosas".

Earth Worm Jim es un personaje que tiene varios movimientos que le serán de mucha utilidad en su misión:



DISPARO: Con el botón Y, Earth Worm Jim podrá disparar su súper pistola; si dejas presionado el botón él disparará en 8 diferentes direcciones.



LATIGO: El látigo es un arma poderosa que puedes usar si no quieres gastar muchas balas, también lo puedes usar como cuerda para colgarte de algunos lugares.



SALTO: Como todo héroe que se dé a respetar, este personaje puede saltar a diferentes alturas, esto lo puede hacer enel suelo o colgado de algunas partes.

En cada misión hallarás diferentes items que te serán de mucha ayuda.



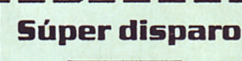
Vida

Energía





Balas

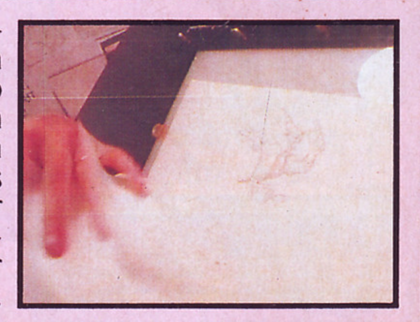


Súper disparo



Media Meta

Shiny es una compañía productora de Software creada por gente que antes trabajaba en Virgin y que decidió independizarse; quizá uno de los factores más relevantes del juego Earth Worm Jim es su gran animación, que fue creada con una técnica de programación llamada por ellos como "Animotion", esta técnica consiste en dibujar a mano todos los frames de animación de los personajes y después pasarlos a la computadora. para así crear animaciones con calidad de dibujos animados.

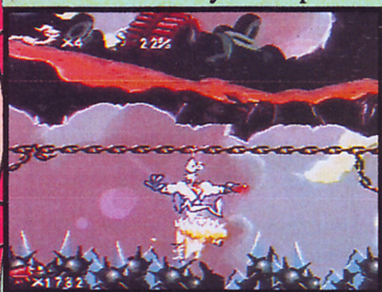


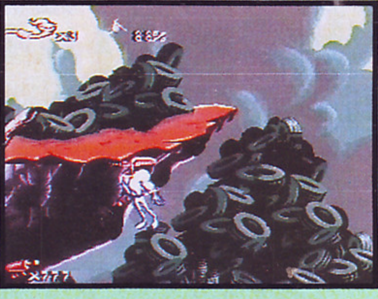
EL MUNDO DE EARTH WORM JIM

En el camino hacia el amor de su vida, Earth Worm Jim tendrá que combatir a sus enemigos en diferentes planetas; a continuación te daremos un avance de cada uno de ellos y los enemigos que encontrarás en cada nivel.

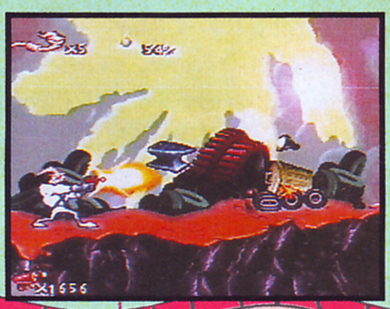
NEW JUNK CITY

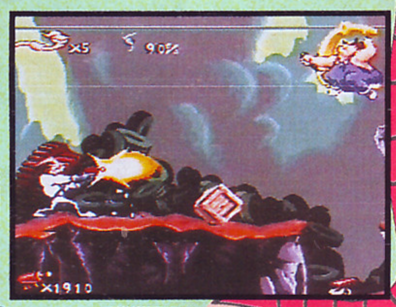
New Junk City es un planeta basurero que está bajo el dominio de Chuck el basurero y su perro Fifí; a este perro te lo encontrarás varias veces dentro del basurero y creenos que es bastante desagradable, también dentro del basurero te encontrarás a enemigos como molestos cuervos o un bote de basura viviente bastante agresivo.





Chuck te espera al final del nivel, para derrotarlo tienes que empujar las cajas que aparecen hacia el resorte (lo puedes hacer a latigazos o a disparos) para estrellarlas en su gordo trasero, pero cuidado porque después de esto él te escupirá pescados (raro pero así es). Por cierto, no olvides revisar y buscar porque en esta escena hay varios cuartos secretos.



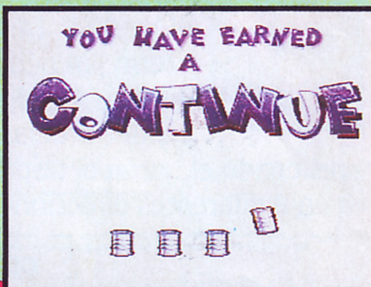


ANDY ASTEROIDS

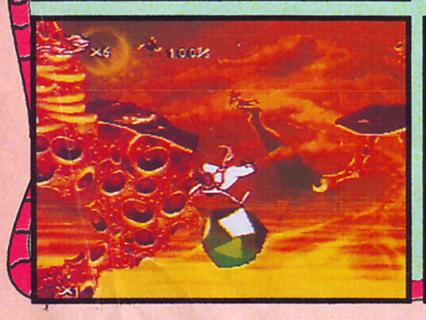
Después de pasar cada planeta tendrás la oportunidad de pasar un bonus stage llamado Andy Asteroids; en estos niveles tendrás que hacer 2 cosas primordiales: ganarle la carrera al Psy-Crow y recoger el máximo de pelotas azules pues si agarras más de 50 obtendrás un continue extra, si llegas a perder la carrera te tendrás que enfrentar al Psy Crow en un pequeño round.



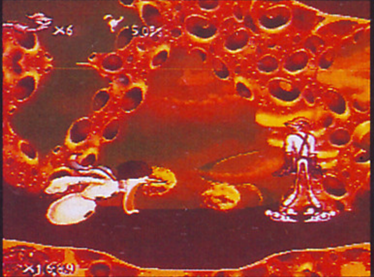


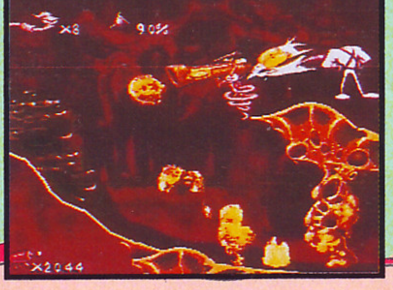


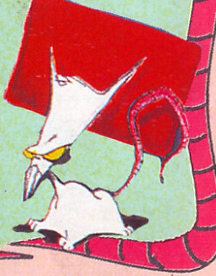
WHAT THE HECK?



Heck es el segundo planeta que tiene que visitar Jim; este lugar es considerado por muchos como una sucursal del infierno por el fuego que hay y los gritos de dolor que ocasionalmente se escuchan. En esta escena te toparás con enemigos bastante raros como para habitar en el infierno, tales como espíritus malignos, muñecos de nieve y cobradores de impuestos. Antes de poder enfrentarte a Evil the Cat tendrás que recuperar el traje que te fue quitado en uno de los tantos warps que hay aquí, y después luchar contra Evil, pero una cosa que tienes que tener en mente es que dicen que los gatos tienen 9 vidas.

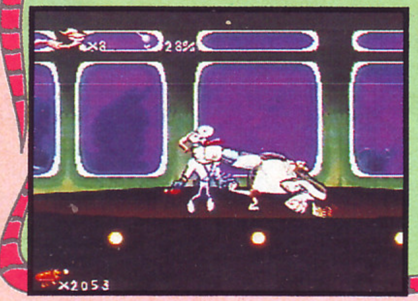


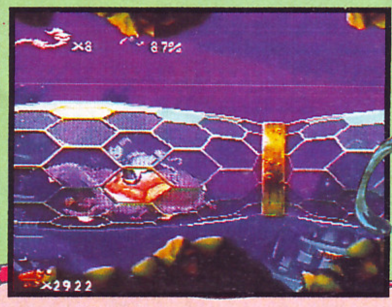
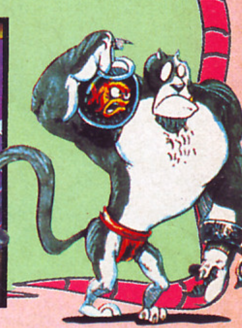




DOWN THE TUBES Y TUBE RACE

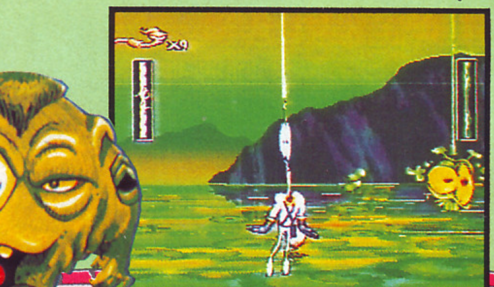
El mundo submarino es refugio de Bob, un pececillo dorado con una gran inteligencia pero también un exceso en don de mando, y de su sirviente: #4, un gato conocedor de varias artes marciales a quien tendrás que evitar a toda costa, pues ni las balas ni los latigazos lo dañan. De vez en cuando te encontrarás con un "pequeño" Hamster al que tendrás que liberar para que te brinde una ayuda insuperable. En algunas zonas tomarás una cápsula submarina para pasar de un tubo a otro pero esto lo tienes que hacer rápidamente (sólo tienes cierto tiempo de oxígeno) y con mucho cuidado pues si vas muy rápido y chocas contra las rocas, tu nave se irá dañando.



SNOT A PROBLEM

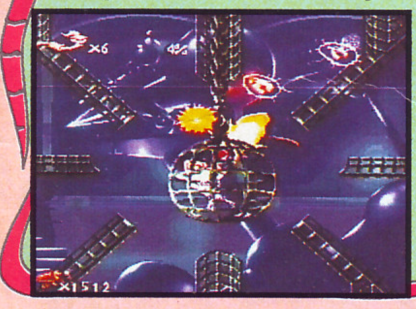
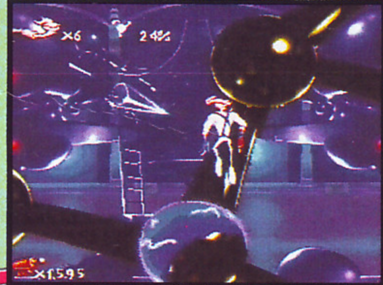
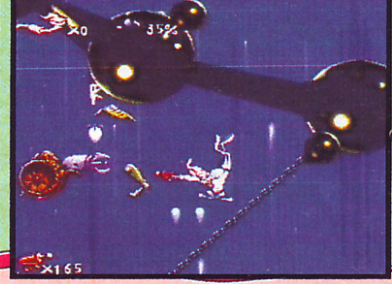
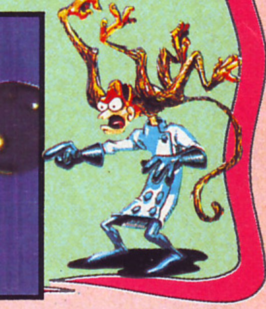
Para esta escena te enfrentarás en una batalla de Bunguee contra el Mayor Mucus, así que el primero que haga que la cuerda de su enemigo se reviente ganará. Esta batalla se decide en tres rounds, el primero es muy fácil, en el segundo te deberás cuidar de un monstruo que está en el fondo del cañón y en el tercero tendrás que estampar al Mayor Mucus en las piedras de la orilla del cañón.





LEVEL 5

Level 5 o el nivel cinco es un gran laboratorio lleno de trampas y peligros, que es el escondite del Prof. "Monkey for a Head", quien se supone es el inventor del traje que le dio sus poderes a Earth Worm jim. Nuestro héroe debe detenerlo antes de que su mente criminal planee otra fechoría, al final del nivel te tendrás que enfrentar contra un mutante creado por el Profesor conocido con el nombre clave de "Super Chicken", tu arma y los latigazos serán de gran ayuda en contra de este bizarro ser.

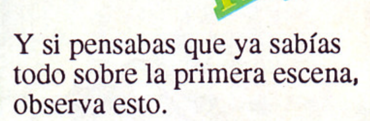
Bien, sólo hasta aquí te podemos acompañar; el resto del camino tendrás que hacerlo tú solo, y creemos que las cosas se pondrán más difíciles a medida que vayas avanzando pues aún quedan enemigos muy difíciles por vencer como Peter Puppy y la mismísima Reina Pulsating, Bloated, Festering ... bueno, ya sabes quién, pero los tienes que vencer en nombre del amor de un gusano y la paz en el universo.



Este es un juego bastante novedoso, con un reto excelente, gran animación y una movilidad magnífica, las animaciones de Stand up son muy cómicas; definitivamente este es un título que debes jugar.







Y si pensabas que ya sabías todo sobre la primera escena, observa esto.



Llega al final con Rambi y súbete como indica la foto lo más que puedas, después salta y calcula el momento en que estés en lo más alto para presionar A.

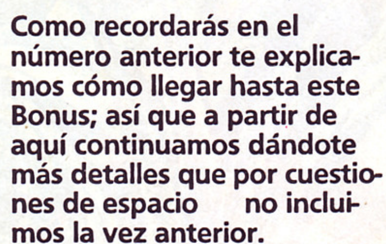


Así llegas a una llanta, rebota alto para tomar 2 globos azules que te dan 6 vidas. Si te tardas mucho en ejecutarlo, los globos se van.









Como recordarás en el número anterior te explicamos cómo llegar hasta este Bonus; así que a partir de aquí continuamos dándote más detalles que por cuestiones de espacio no incluimos la vez anterior.

Este bonus es peculiar porque son como 4 juntos. Obviamente aumenta tu porcentaje.



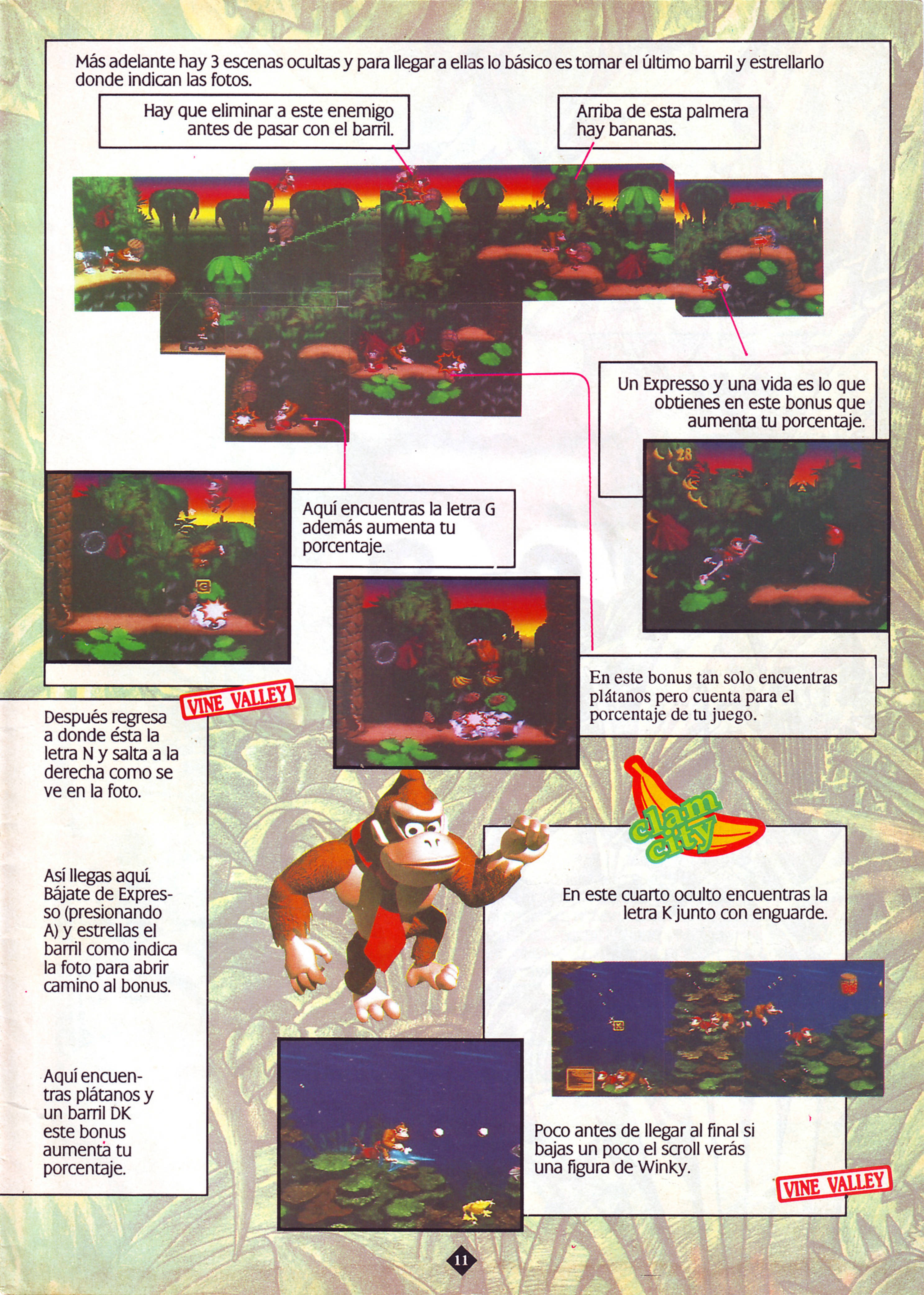








Más adelante hay 3 escenas ocultas y para llegar a ellas lo básico es tomar el último barril y estrellarlo donde indican las fotos.



Hay que eliminar a este enemigo antes de pasar con el barril.

Arriba de esta palmera hay bananas.

Un Expresso y una vida es lo que obtienes en este bonus que aumenta tu porcentaje.

Aquí encuentras la letra G además aumenta tu porcentaje.

En este bonus tan solo encuentras plátanos pero cuenta para el porcentaje de tu juego.

Después regresa a donde ésta la letra N y salta a la derecha como se ve en la foto.

Así llegas aquí. Bájate de Expresso (presionando A) y estrellas el barril como indica la foto para abrir camino al bonus.

Aquí encuentras plátanos y un barril DK este bonus aumenta tu porcentaje.

En este cuarto oculto encuentras la letra K junto con enguarde.

Poco antes de llegar al final si bajas un poco el scroll verás una figura de Winky.



snow barrel blast

Al llegar al barril que marca la mitad de escena, regresa, elimina al Kremling y déjate caer al barril que te lleva al bonus.



En lo más alto del bonus encuentras la letra O. Este bonus aumenta tu porcentaje.

GORILLA GLACIER





Aquí tan solo encuentras bananas pero aumenta tu porcentaje.



Justo en este barril tienes que salir disparado hacia abajo para llegar a unos barriles que te lanzarán hasta el final sin problemas. (Desde el primer barril puedes llegar al tercero utilizando a Donkey Kong y salir disparado del barril cuando esté en diagonal arriba derecha).



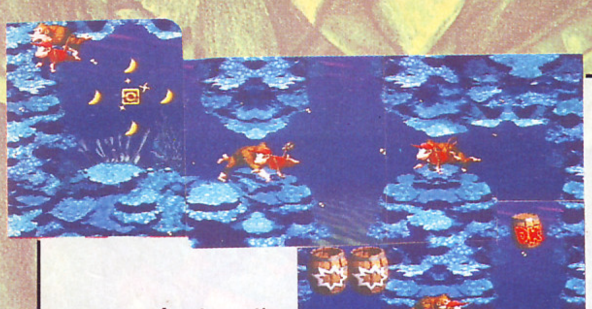


En este bonus puedes obtener 1,2, y hasta 3 vidas, además aumenta tu porcentaje.

Tienes que llegar con Expresso hasta aquí para saltar hacia la derecha y alcanzar el barril que te lleva al bonus.



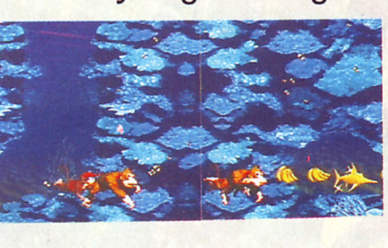




croctopus chase

Más adelante hay un lugar entre las rocas donde obtienes plátanos y la figura de enguarde.





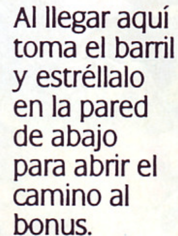
Después de salir disparado del barril regrésa un poco, métete entre las rocas para llegar al cuarto donde está la letra O.

GORILLA GLACIER



torchlight trouble

Al llegar aquí toma el barril y estréllalo en la pared de abajo para abrir el camino al bonus.



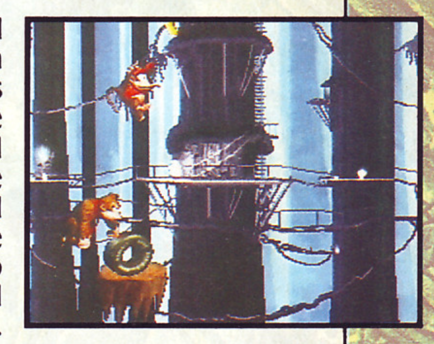
En este bonus puedes obtener plátanos o una vida y te aumenta el porcentaje.

GORILLA GLACIER

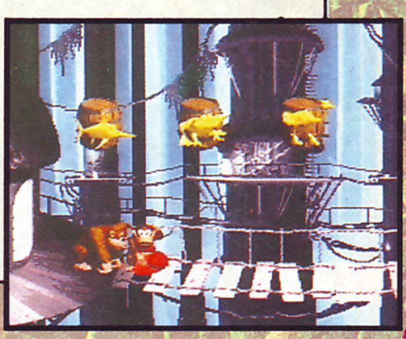


rope bridge rumble

Ya casi al final de la escena salta lo más alto que puedas de tal forma que llegues al barril oculto que está justo arriba del plátano.

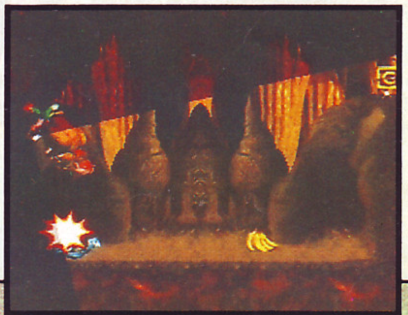


Así llegas al bonus que aumenta tu porcentaje.



El siguiente barril que encuentres tómalo y llévalo hasta este lugar para estrellarlo contra la pared y llegar al bonus.

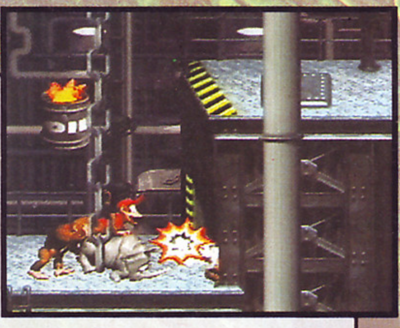




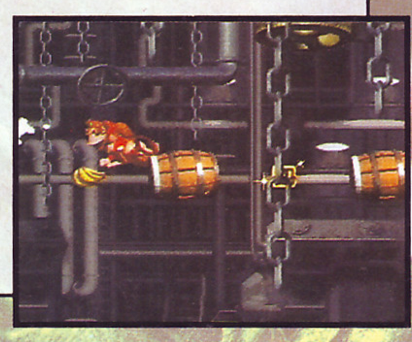
En este bonus puedes obtener plátanos, una vida y la letra O; además aumenta tu porcentaje.

KREMROC INDUSTRIES INC.



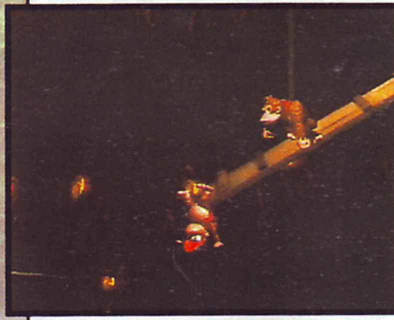


Después de pasar la mitad de la escena estrella un barril en la pared. (También puedes utilizar a Rambi como se ve en la foto) para llegar al bonus.



Aquí aumentas la letra N y plátanos. Además aumenta tu porcentaje.

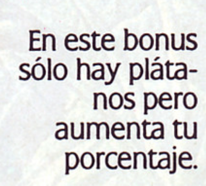






Colócate donde indica la foto; rueda (presionando X) hacia la izquierda un instante y de inmediato cambia a la derecha para después saltar (a la derecha) y alcanzar el barril que te lleva al bonus (si te es más fácil puedes rodar desde Cualquiera de las plataformas móviles utilizando la misma técnica)





Salta desde antes que baje la plataforma para que llegues a la parte superior y de ahí al barril que te lanza al bonus.

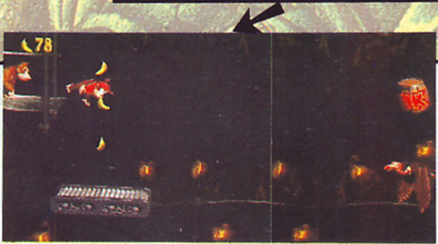






Aquí obtienes plátanos y si eres hábil hasta una vida; además aumenta tu porcentaje.

En este bonus sólo hay plátanos pero aumenta tu porcentaje.



Pero si lo que quieres es pasar la escena rápido y fácil,



Rueda justo en la orilla para después saltar y llegar al barril que te lanza casi al final de la escena.



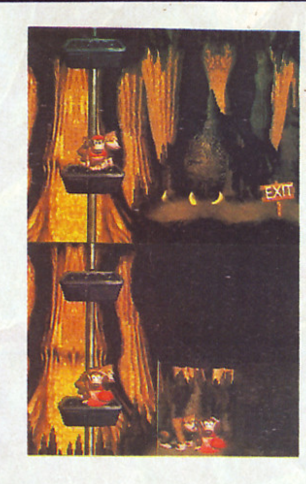
Aquí salta de las cuerdas a la parte superior de la pantalla, avanza un poco y entrarás a un barril que te lanza al bonus.





En este bonus obtienes plátanos, una figura de Expresso y 2 vidas. Además aumenta tu porcentaje.





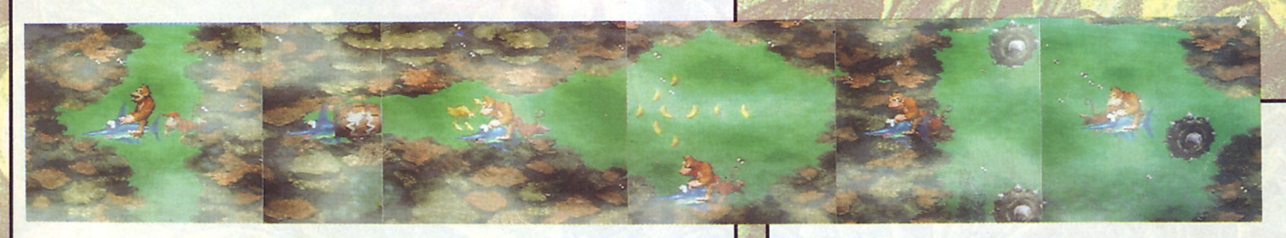
En las últimas platafor-mas no te bajes hasta llegar a una cueva que está abajo, entra para llegar al bonus.

Aquí sólo obtienes plátanos (puedes entrar las veces que quieras) aumenta tu porcentaje.



poison pond

Después de la mitad de la escena entra por donde indica el mapa para ahorrarte los problemas del camino normal.



KREMROC INDUSTRIES INC.

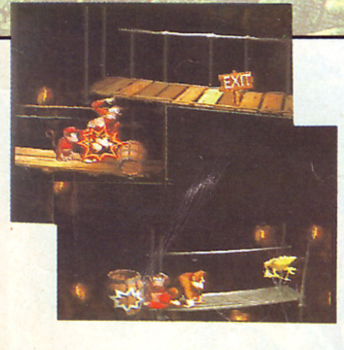
poison pond

Justo al comenzar la escena hay un pasaje oculto en la parte inferior izquierda.



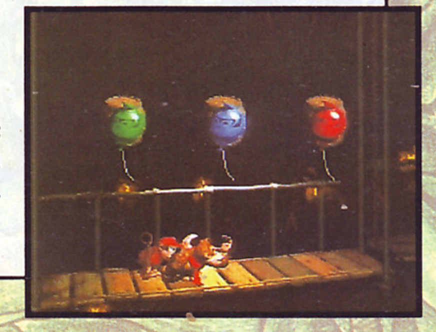
Aquí encuen-tras la valiosa ayuda de enguar-de.





Elimina al enemigo que te lanza barriles y déjate caer donde hay una figura de Rambi y el barril que te lanza al bonus...

...donde puedes obtener de 1 a 3 vidas y aumenta tu porcentaje.



KREMROC INDUSTRIES INC.



Sube por donde indica la foto.

Así arriba encontrarás una figura de Rambi.

Después de tomar la letra K salta a la cuerda para avanzar por la vía superior y justo en el hueco donde no hay plátanos salta.

Así llegas a este bonus donde hay plátanos, una figura de Rambi, una vida y aumenta tu porcentaje.

Después de tomar la letra O, déjate caer un poco porque abajo hay otra ruta que te lleva a la figura de enguarde.

Al bajarte del último carrito regrésate y rebota en las llantas hasta llegar al barril que te lanza al bonus.

Aquí sólo hay plátanos pero aumenta tu porcentaje.

Por último te diremos que si vas eliminando todos los Necks del camino puedes hacer vidas ya que mientras estés en los carritos es como si no tocaras el suelo.

CHIMP CAVERNS

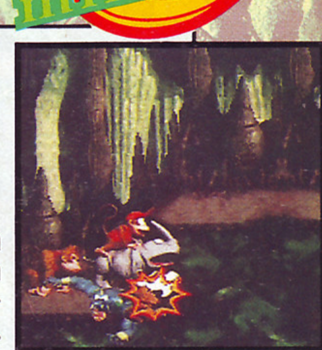




Déjate caer justo en donde la plataforma cambia de dirección por primera vez. Ahí hay un barril que te lanza al bonus..

Este bonus cuenta para tu porcentaje.

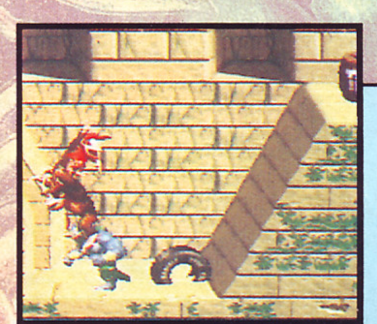




Después de pasar la mitad de la escena estrella un barril en la pared que indica la foto (También puedes utilizar a Rambi).

Este bonus aumenta tu porcentaje.

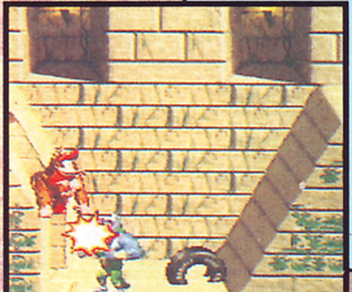
KREMROC INDUSTRIES INC.



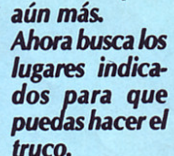
¡MAS DE 99 VIDAS!

Para hacer este truco son necesarias 3 cosas: una pared, un Krusha y controlar a Diddy como en el siguiente ejemplo. Al comenzar la escena de Millstone Mayhem! avanza un poco para que aparezca el Krusha. Regrésate y pégate a la pared; volteando hacia él salta vertical de tal forma que caigas sobre Krusha cuando él esté casi pegado a la pared, en cuanto rebotes mantén presionado el control hacia la pared (en este caso hacia la izquierda) así logras que Diddy permanezca rebotando sobre Krusha para que a partir de la 8ª vez te dé una vida por cada rebote. Recuerda que 99 vidas no es el máximo ya que acumula aún más.

Ahora busca los lugares indicados para que puedas hacer el truco.





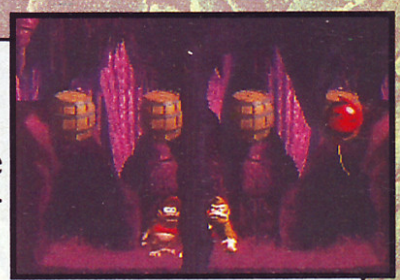






Aquí utiliza el barril de T.N.T. en donde indica el mapa, pero ten cuidado al bajar para no perder el barril.

Un bonus más que aumenta tu porcentaje.











Al comenzar la escena llegas a esta cuerda, al llegar a esta posición no te bajes de la cuerda hasta que haya una Slipa para rebotar en ella y trepar de nuevo a la cuerda sin tocar el suelo. Repite la jugada indefinidamente, apartir de la octava Slipa que elimines te darán una vida y puedes acumular más de 99.



Pasando la mitad de la escena baja por la cuerda y entra a la cueva que está abajo.

Así llegas a este bonus donde encuentras las letras KONG y a Expresso.



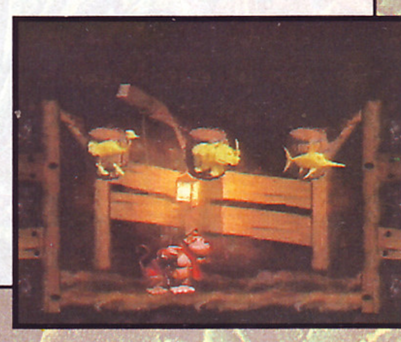




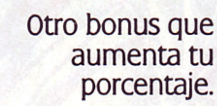




Toma el barril de T.N.T. y con cuidado ve esquivando los enemigos hasta que lo estrelles donde indica el mapa.



Otro bonus que aumenta tu porcentaje.



Elimina el Necky y toma el barril, baja con él y estréllalo donde indica el mapa.



En este bonus obtienes plátanos, la figura de Expresso y una vida, además aumenta tu porcentaje.



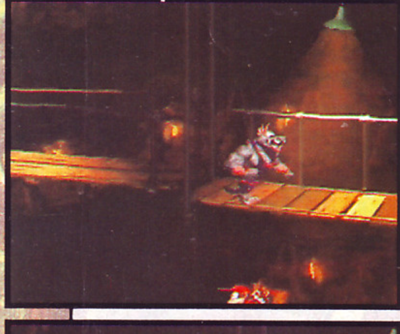


Súbete a la primera plataforma...

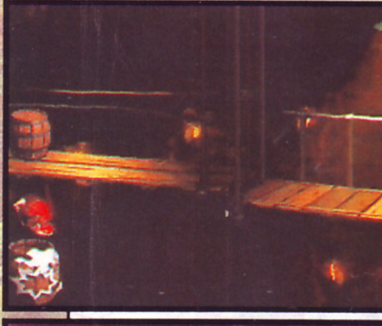
...justo al llegar a la otra orilla da un salto a la izquierda.



Así caes sobre una plataforma que no puedes ver...



...y llegas al barril que te lanza al bonus



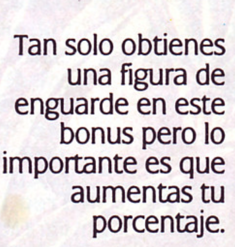
Otro uno por ciento. Ya estás más cerca del 100%.

Continúa bajando por la plataforma que está junto al Necky para que llegues a la figura de Winky.





Ya al final de esta escena baja lo más que puedas en la última plataforma y salta hacia la derecha para que ya de ahí llegues al barril que te lanza al bonus.



Tan solo obtienes una figura de enguarde en este bonus pero lo importante es que aumentas tu porcentaje.



Si ya entraste a todos los Bonus ocultos de la escena verás que al final del nombre aparece un signo de admiración. Con esto te será más fácil localizar las escenas donde te falta algo.



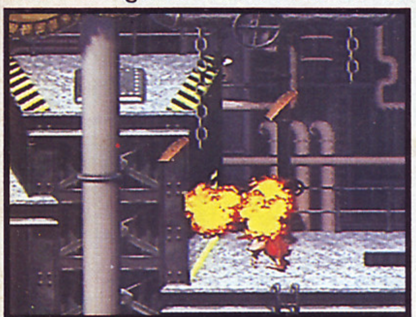


Jungle Hijinxs!

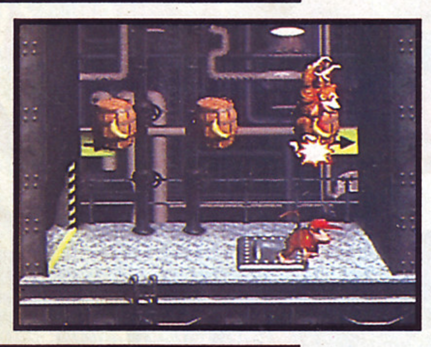


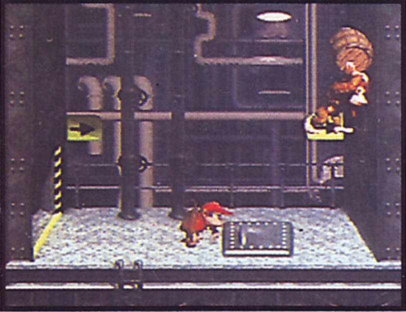


Entra a la segunda escena oculta de "Oil Drum Alley" estrellando el barril de TNT en la pared como indica la foto.

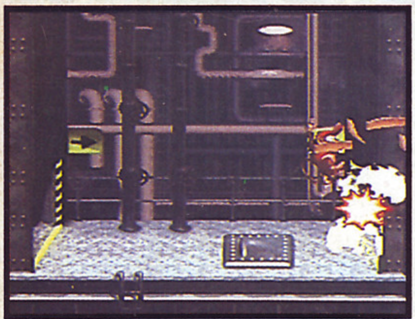


Ya en el bonus secreto selecciona un plátano en cada barril para que te den un barril.





Ahora cárgalo y salta hacia la pared derecha para abrir el camino a otro bonus oculto. Si no saltas, no funciona.



Ya en el bonus tienes que formar la palabra "Donkey" para obtener una vida, "Kong" para otras dos y "Country" para 3 más, además de que cuenta para tu porcentaje.



Si ya entraste a todos los bonus ocultos de la escena verás que al final del nombre aparece un signo de admiración, con esto te será más fácil localizar las escenas donde te falta algo.

LOGRA EL 101%

KONGO JUNGLE 14%

- Jungle Hijinxs 3%
1) Después de la mitad usa a Rambi en la pared de la derecha.
2) Debajo de la palmera donde está la G, usa a Rambi.

-Ropey Rampage 3%
1) Déjate caer después de la "O"
2) En el último hoyo antes del final.

- Reptile Rumble 4%
1) Junto a la "K" usa un barril.
2) Arriba, junto al barril con "DK" del lado izquierdo.
3) Después de la mitad, del lado derecho de donde están las 2 serpientes.

-Coral Capers 1%

-Barrel Cannon Canyon 3%
1) Antes de la mitad, choca contra la pared con ayuda del barril.
2) Después de la mitad utiliza el barril de "DK" en el siguiente hoyo.

MONKEY MINES 13%

-Winky's Walkway 2%
1) Después de la mitad, usa a Winky para llegar al barril.

- Mine Cart Carvage 1%

-Bouncy Bonanza 3%
1) Usa un barril del lado derecho donde hay 2 abejas.
2) Brinca con la ayuda de la llanta hacia el barril antes de llegar al final.

- Stop & Go Station 3%
1) Usa el barril, después de la media meta, del lado derecho.
2) Lleva la llanta hacia la izquierda y brinca.

- Millstone Mayhem 4%
1) Al inicio brinca hacia la izquierda.
2) Usa la llanta que sale del piso para llegar al barril.
3) Usa el barril de TNT en el agujero donde está la rueda.

VINE VALLEY 20%

- Vulture Culture 4%
1) Usa la llanta para llegar al barril que está sobre la orilla derecha.
2) Usa a Mini-Necky como trampolín para que salga el barril y lo uses a la izquierda.
3) Brinca usando a Necky para que salga el barril y úsalo en el escalón.

- Tree Top Town 3%
1) Usa a Necky para llegar al barril.
2) Dispárate hacia la banana que está después de la mitad.

- Forest Frenzy 3%
1) Déjate caer de la cuerda cuando pase el 2 Necky de hasta abajo.
2) Al final llévate el barril hasta el otro lado del monte.

- Temple Tempest 3%
1) Usa el barril en la primera pared que encuentres
2) Déjate caer en donde está la flecha de bananas.

-Orang Utan Gang 6%
1) Utiliza a Expresso para llegar hasta abajo de donde empiezas.
2) (En este número)
3) (En este número)
4) (En este número)
5) (En este número)

- Clam City 1%

GORILLA GLACIER 18%

- Snow Barrel Blast 4%
1) Arriba del iglú, al inicio.
2) (En este número)
3) (En este número)

- Slip Slide Ride 4%
1) Sube a la cuerda, al inicio.
2) Usa el barril,que está del lado derecho de la primera cuerda roja, en la pared de la izquierda.
3) Sube por la pénúltima cuerda después de la mitad.

- Ice Dee Alley 3%
1) Brinca sobre los 2 Necky para llegar al barril.
2) (En este número)

- Torchlight Trouble 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

- Rope Bridge Rumble 3%
1) Déjate caer en medio de las llantas.
2) (En este número)

KREMKROC INDUSTRIES INC. 21%

- Oil Drum Alley 5%
1) Arroja el TNT que sale del piso al fuego.
2) Arroja el barril de TNT que sale del cuadro negro al lado izquierdo.
3) Toma 3 bananas en el segundo bonus y brinca con el barril hacia la derecha.
4) (En este número)

- Trick Track Trek 4%
1) (En este número)
2) (En este número)
3) (En este número)

- Elevator Antics 4%
1) Sube por la cuerda al inicio.
2) (En este número)
3) (En este número)

- Poison Pond 1%

- Mine Cart Madness 4%
1) (En este número)
2) Usa la llanta después de la mitad.
3) (En este número)

-Blackout Basement 3%
1) Después de la mitad déjate caer en la 4 plataforma de madera.
2) Usa el barril de metal hasta el final, del lado derecho.

- Chimp Caverns 14%

- Tanked Up Trouble 2%
1) (En este número)

- Manic Mincers 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

- Misty Mine 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

- Loopy Lights 3%
1) Déjate caer en el primer hueco.
2) (En este número)

- Platform Perils 3%
1) (En este número)
2) (En este número)

GANG-PLANK GALLEON 1%

SUMA TOTAL

Kongo Jungle	14%	
Monkey Mines	13%	27
Vine Valley	20%	47
Gorilla Glacier	18%	65
Kremkroc Industries Inc.	21%	86
Chimp Caverns	14%	100
Gang- Plank Galleon	1%	101
	101%	

INFORMACION SUPERNESESARIA





Los mutantes han sido una raza perseguida por los humanos ya que los consideran peligrosos; así muchos de ellos han sido capturados y llevados a una Isla llamada Genosha donde un mutante conocido como Apocalypse ha comenzado una guerra en contra de los humanos. Charles Xavier, líder de los X-Men siempre ha buscado la paz entre los humanos así que al tener conocimiento de estos hechos envió a los X-Men a esta Isla a rescatar a los mutantes esclavizados e impedir que Apocalypse lleve a cabo su maléfico plan.

X-Men es el nuevo juego de Capcom basado en los famosos personajes de Comics; en este juego tú controlas a 5 diferentes X-Men que tienen varios poderes, cada uno en una perspectiva de Side Scrolling con gran parecido al Ninja Warriors.

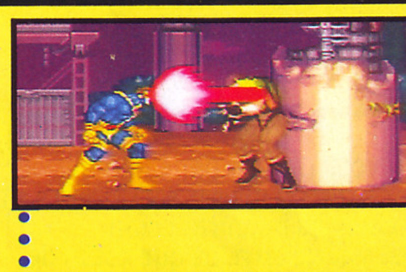


Al principio del juego te darán a elegir a cualquiera de los 5 X-Men para completar su primera misión individual (lo que nos da un gran total de 5 misiones). Cada personaje tiene 3 vidas para intentarlo y cuando completes las 5 misiones obtendrás tu primer password, pero ten cuidado porque el password te guarda las vidas que tenga cada personaje.

Ahora una breve descripción de cada personaje, sus poderes y su primera misión:

CYCLOPS

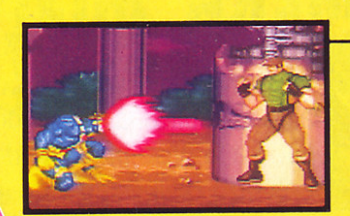




Optic Blast
↓ ↘ → + Y



High Optic Blast
Al Saltar:
↓ ↘ → + Y



Low Optic Blast
→ ↘ ↓ + Y

Round House Kick
↑ + Y



Slide Kick
→ → + Y



Nombre real: Scott Summers
El es el indiscutible líder de los X-Men, es una persona muy calmada y de gran sagacidad; su poder mutante consiste en lanzar poderosos rayos ópticos.

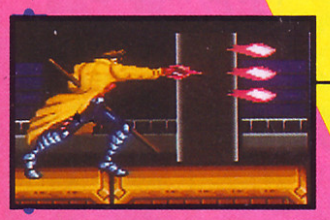


PRIMERA MISION



Cyclops debe interceptar un tren que lleva armas para los soldados de Genosha; quizá él es uno de los personajes que tiene su primera misión más fácil pues gracias a sus ataques "Optic Blast" puede eliminar a los enemigos a distancia, tal es el caso del jefe del nivel al cual eliminas muy fácilmente con estos rayos.

GAMBIT



Triple Card Attack
↓ ↘ → + Y

Single Card Attack
→ → + Y





Double Kick
↑ + Y

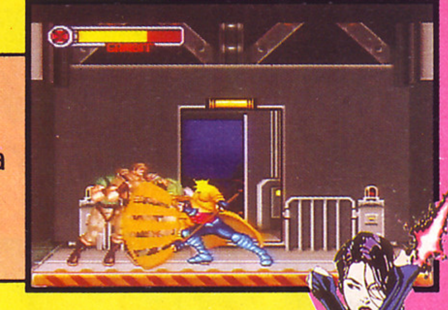


High Card Attack
↑ ↑ + Y

Nombre Real: Remi Le Beau
Gambito (¿Gambito?, ¿Qué es eso?), Gambit es un personaje bastante poderoso pues además de tener un gran alcance al atacar, puede arrojar cartas cargadas con energía que explotan al hacer contacto.

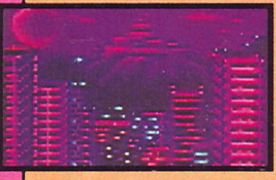


PRIMERA MISION

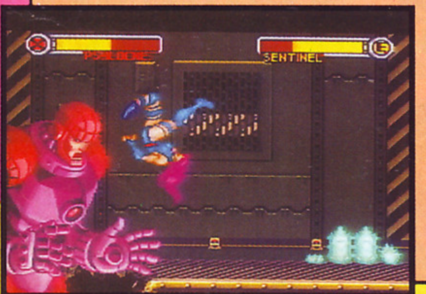


Gambito (¡urhg otra vez!) Gambit tiene una misión que suena difícil pero que no lo es tanto: Infiltrarse a la base de los soldados de Genosha y patearlos mientras están distraídos para así evitar que se agrupen y auxilien a los que están de guardia; su ataque de cartas es de gran ayuda para él.

PRIMERA MISION



Psylocke tiene una misión algo complicada, llegar de lleno a la base principal de la defensa de Genosha para así llamar la atención y lograr que los demás tengan éxito; para su desgracia un gran Robot Centinela se encargará de estar haciendo la misión más complicada, además también de un robot guardia bastante molesto.



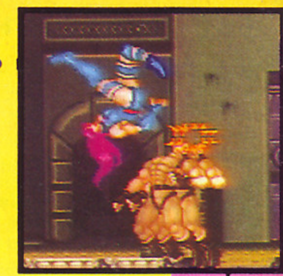
PSYLOCKE

Nombre Real: Elizabeth Braddock
Esta mujer es tan bella como peligrosa, ella ha sido entrenada en diferentes tipos de artes marciales lo que le da la habilidad y poder de un Ninja; ella posee el poder de la telepatía lo que le permite crear su "Psychic Blade".



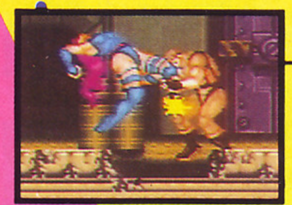


Psychic Knife
↓ ↘ → + Y



Flying Knee
→ ↓ ↘ + Y

Neck Kracker
Al Saltar:
↓ + Y



Flip Kick
↑ + Y



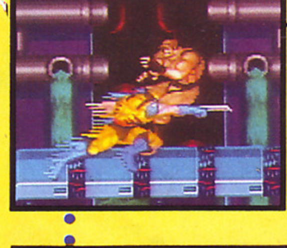
Quick Slide
→→ + Y



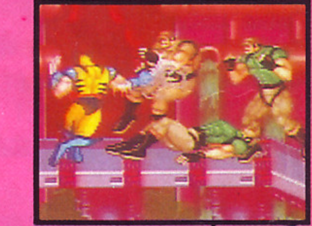




Uppercut
↑ + Y



Running Claw
→ → + Y

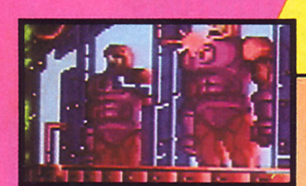


Berserker
→ ↓ ↘ + Y



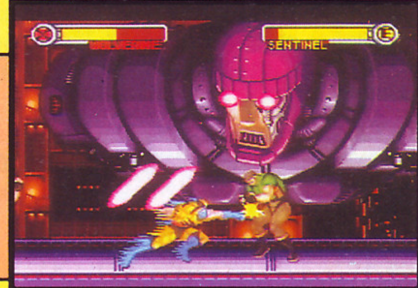
Flying Berserker
En medio salto ↓ + Y

Nombre Real: Logan
Considerado por muchos como uno de los miembros más poderosos de los X-Men, Wolverine tiene gran fuerza y un poder regenerativo, sus garras de Adamantiun son armas muy temidas.



PRIMERA MISION

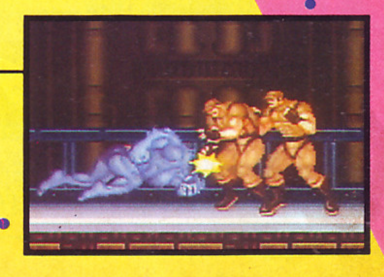
Sin lugar a dudas los Robots Centinelas son un gran dolor de cabeza para los X-Men así que la misión de Wolverine es infiltrarse a la base de armado de estos robots y destruir a todos los que se encuentren en desarrollo para evitar que sean utilizados en un futuro en contra de ellos.



BEAST



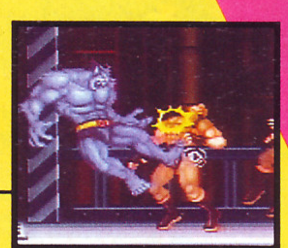
Nombre Real: Henry P. McCoy
También conocido como "Hank"; Beast es un personaje que puede engañar a cualquiera con su apariencia ya que él es muy ágil y uno de los X-Men con mayor grado de inteligencia.

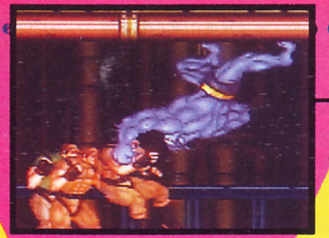


Beast Charge
→→ + Y

PODERES

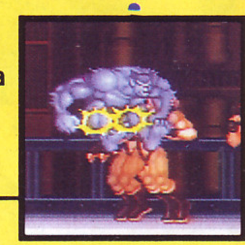
Somersault Kick
↑ + Y





Ceiling Walk
Al saltar cerca de un techo o superficie marca ↑

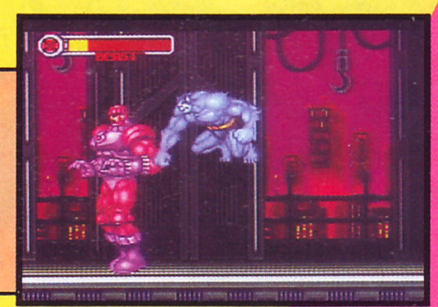
Crouching Kick
Al saltar ↓ + Y





PRIMERA MISION

Debido a su gran nivel de inteligencia a Beast se le ha asignado llegar al lugar donde se encuentra la computadora central para así obtener de ella la información acerca de la localización de los demás mutantes, lo cual no será fácil pues la computadora está resguardada por 3 robots centinelas.









Una vez que completes las cinco misiones recibirás un password y de aquí en adelante las misiones serán fijas y podrás elegir al mutante que más te convenga o te acomode.





SEGUNDA MISION



Gracias a la información obtenida en la computadora se sabe que muchos de los mutantes se encuentran trabajando en una "mina misteriosa"; pero esta mina misteriosa realmente está rara ya que en el camino y dentro de ella te encontrarás con una especie de Aliens voladores además de que en lo más profundo se escuchan unos ruidos ocasionados por "algo" que parece ser de buen tamaño, pero esto no debe atemorizarte y tendrás que averiguar el paradero de los demás mutantes.

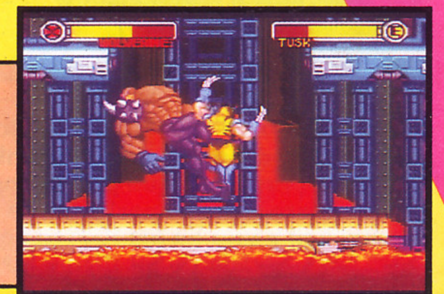






TERCERA MISION

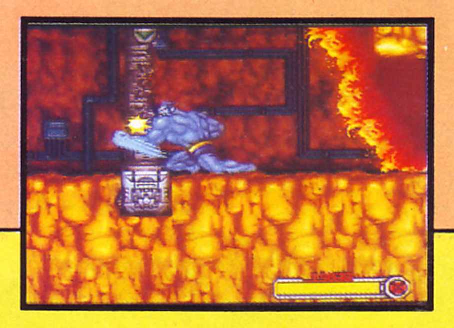
La tercera misión es extremadamente fácil y corta (cuesta más trabajo apuntar el password que te dan al final que pasarla), pues aquí sólo tienes que vencer a unos enanos y derrotar a un jefe no muy inteligente llamado Tusk.

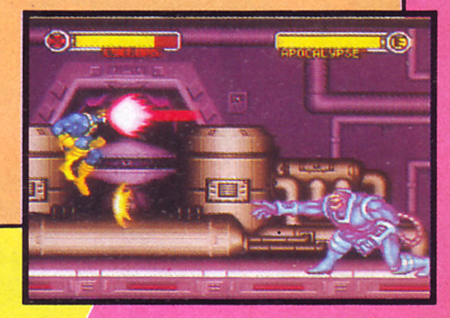




CUARTA MISION

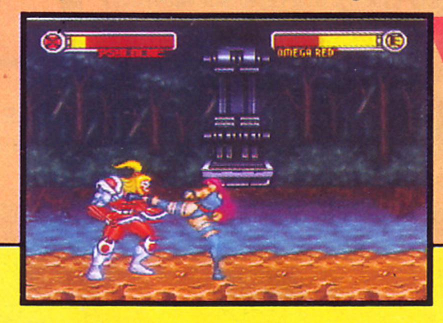
En tu cuarta misión tendrás que luchar contra Apocalypse para así poder liberar a los demás mutantes pero antes de eso tendrás que huir de la lava que viene detrás de ti y que si te toca... bueno ya sabes (Wolverine y Beast son los que tienen las mayores posibilidades de éxito), ya al final te espera el causante de todo este problema (¿será?), ten cuidado cuando se desaparezca.





QUINTA MISION

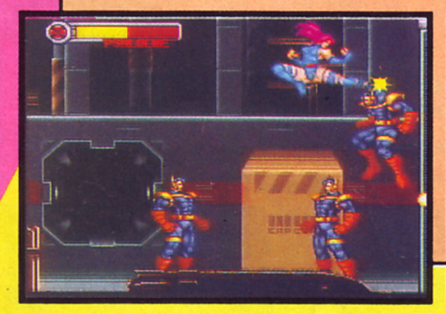
Cuando pensabas que habías logrado la paz aparece Magneto quien tiene unos planes no muy sanos que digamos para Genosha, así que para combatirlo el Prof. Xavier recomienda una sesión en el "Danger Room" y ahí pelear contra un enemigo conocido como Omega Red... y Juggernaut.

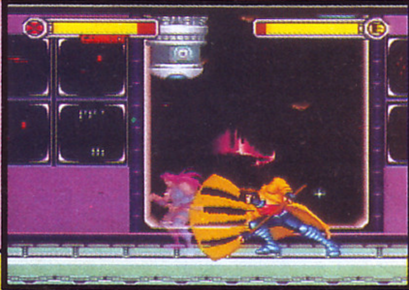




ULTIMA MISION

Tu última misión te llevará a luchar a Avalon, la fortaleza de Magneto en el espacio; aquí aunque el fin es el mismo (darle unos cuantos golpes en donde caigan a Exodus y Magneto) las escenas cambiarán dependiendo el mutante que escojas, al final te enfrentarás a Magneto y aunque esto se supone que no lo deberías saber la energía que le quites a él no la podrá recuperar así que ese es un buen tip para fácilmente derrotarlo.





X-Men -Mutant Apocalypse- es un excelente juego de Capcom y el primero que recordamos bien hecho de algun personaje de Marvel; la combinación de estilos de juego entre SF II y Ninja Warriors será del agrado de muchos jugadores que busquen algo de acción.



Estatura
1.87 M
Peso
88.45 Kg
Edad
31 Años



cinder

Un convicto con el cual experimentó Ultratech. Un arma química en prueba falló y transformó su cuerpo en una flama viviente. Se le prometió libertad si vencía a Glacius en el Torneo.



← ← + GD

→ → + Cualquier Golpe
De esta forma derribas al oponente

[← → + Cualquier Golpe]
En cambio, de este modo, no

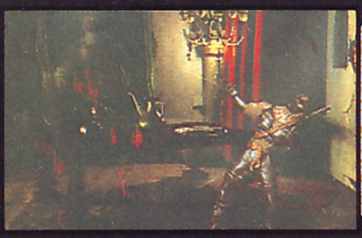
Golpe Débil = Ataque muy corto
Golpe Fuerte = Ataque tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente



→ → + Cualquier Golpe
Hay que marcarlo mientras estás en el aire.
(y antes de caer puedes marcarlo nuevamente)
Golpe Débil = Cae más en picada
Golpe Fuerte = Se sigue totalmente recto



→ ↘ ↓ ↙ ← + GM
Este movimiento te transforma en una silueta a la que los poderes no le causan daño pero los ataques corporales sí







→ ↓ ↘
+ Cualquier Patada
Patada Débil = Ataque bajo
Patada Fuerte = Ataque de gran altura





→ → + Cualquier Patada

[← → + Cualquier Patada]

Patada Débil= Poder corto
Patada Fuerte= Poder largo



HUMILLATION

← ← + PF



Estatura
1.80 M
Peso
181.44 Kg
Edad
45 Años



sabrewulf

Afectado por la enfermedad de Licantopía. Viviendo como un prisionero, Sabrewulf entró al torneo bajo la promesa de una cura si salía victorioso.





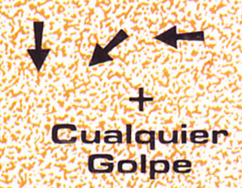
+ Cualquier Golpe



+ GM

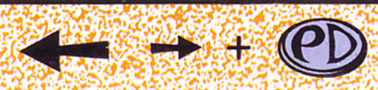
Golpe Débil= Ataque corto
Golpe Fuerte= Ataque largo



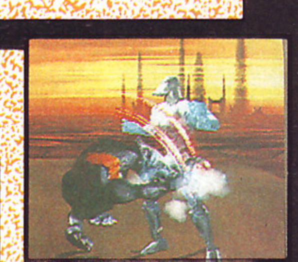


+ Cualquier Golpe

Golpe Débil= Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido



+ PD



RECUERDA UTILIZAR EL AULLIDO YA QUE SI LO TERMINAS DE HACER SIN QUE TE HAYAN TOCADO, EMPIEZA A BABEAR AMARILLO Y ESTO INDICA QUE YA SE INCREMENTO LA VELOCIDAD DE TUS ATAQUES.



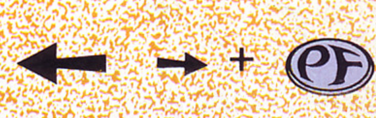
Este ataque corre lo necesario para alcanzar al oponente además puedes suspender el ataque:



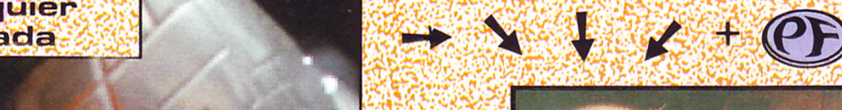
+ PM

+ Cualquier Patada

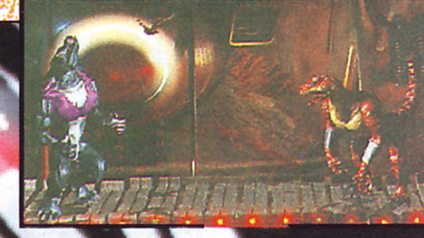




+ PF



+ PF



ULTIMATE



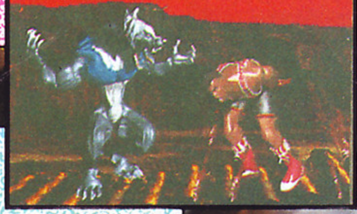


+ GF

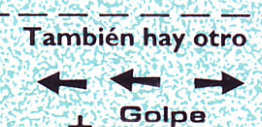








ATAQUE FINAL



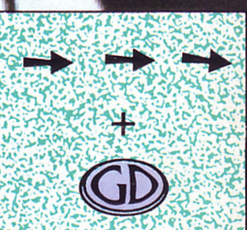
También hay otro

+ Golpe Medio



+ PM

Márcalo pegado al oponente



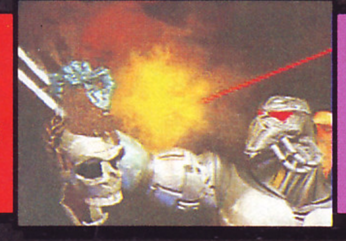
+ GD



HUMILLATION

fulgore

Estatura
1.95 M
Peso
254.02 Kg
Edad
1 Año



Un soldado prototipo cibernético desarrollado por Ultratech, entró al concurso como prueba final de su capacidad antes de que la producción masiva comienze.





+ Cualquier Golpe

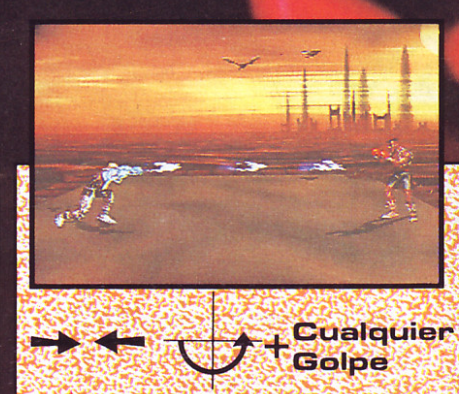
Golpe Débil= Poder Lento
Golpe Fuerte= Poder rápido





+ Cualquier Golpe

Doble Poder



+ Cualquier Golpe

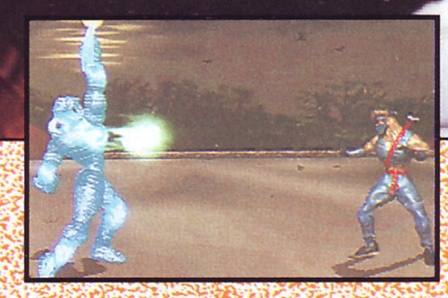
Triple Poder



+ Cualquier Golpe

Golpe Débil =
Ataque bajo y corto

Golpe Fuerte =
Ataque alto y largo



+ Cualquier Golpe

Con este movimiento rebotas los poderes,
Golpe Débil= Rebote lento
Golpe Fuerte= Rebote rápido



+ Cualquier Golpe

Desapareces y apareces frente al oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia, con Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.











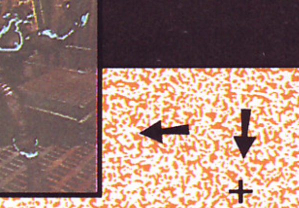
+ Cualquier Patada

Golpe Débil =
Ataque corto

Golpe Fuerte =
Ataque largo

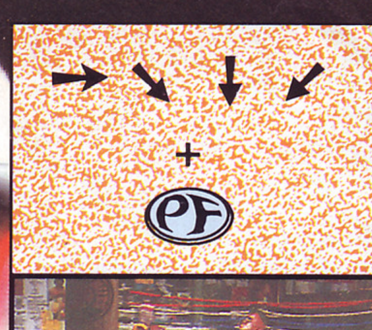






+ Cualquier Patada

Desapareces y apareces atrás del oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia, con Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.





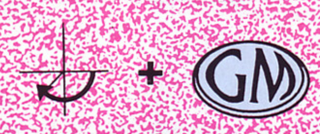




HUMILLATION

+ PM

Es recomendable presionar hacia atrás una vez, antes de ejecutar las humillación por si vas cargado,cortes el tiempo.



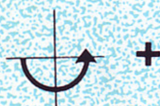
ULTIMATE

+ GM





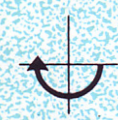
ATAQUE FINAL





Márcalo a la distancia de la foto

ATAQUE FINAL





Márcalo a la distancia de la foto

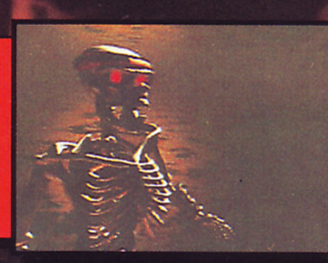






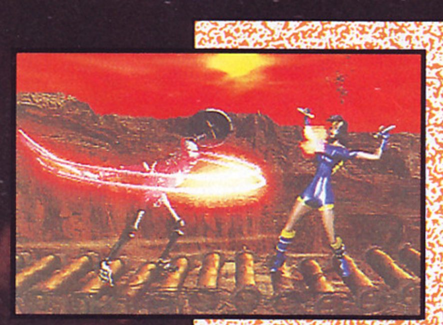


Estatura **1.65 M**
Peso **499 Kg**
Edad **2,650 Años**



spinal

Un descubrimiento sin precedente en regeneración celular. Ultratech ha recreado un antiguo guerrero del pasado. Sin tener memoria y sin propósito él pelea solo por instinto.





Con cráneos este ataque es doble



Sin cráneos este ataque es doble



+ GF rapidamente



→ → + Cualquier Golpe

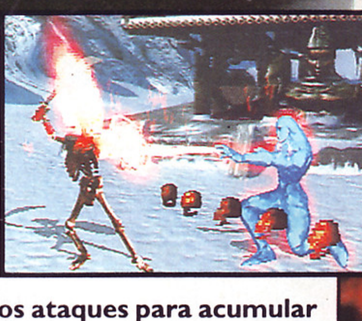
Golpe Débil= Ataque corto
Golpe Fuerte= Ataque tan largo como sea necesario para alcanzar al oponente.

manteniendo presionado





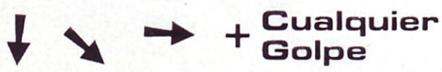
Simultáneos



Con ese movimiento absorbes los poderes del oponente, pero no los ataques para acumular cráneos que giran a tu alrededor



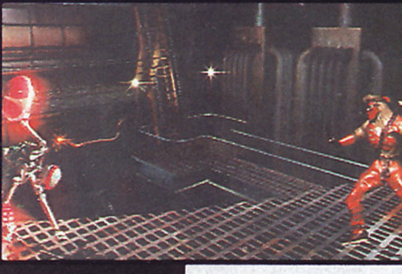
Este poder sólo lo ejecutas si cuentas con cráneos ya que gasta uno por cada poder.



↓ ↘ → + Cualquier Golpe

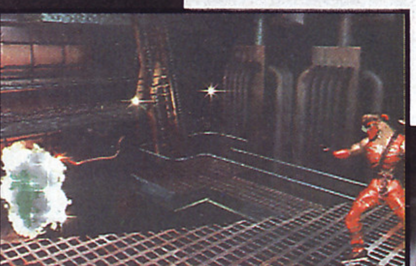
Golpe Débil = Poder lento
Golpe Fuerte= Poder rápido

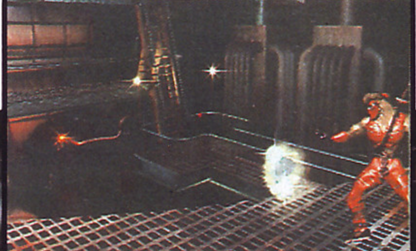
Si después de acumular 5 cráneos utilizas el movimiento anterior te desarmas y pierdes 4 cráneos.

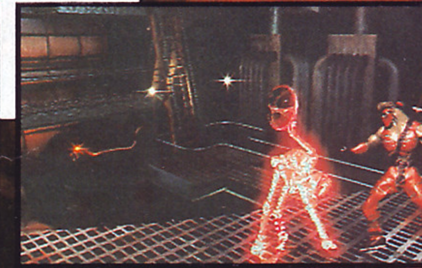


↓ ↓ + Cualquier Golpe

Desapareces y apareces frente al oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia. Golpe Medio a dos y Golpe Fuerte pegado a él.





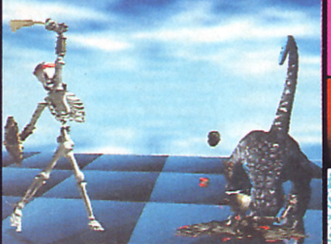


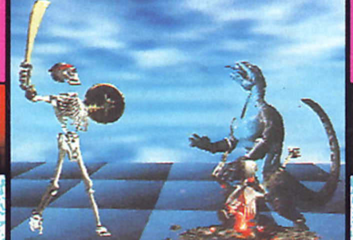




+











ATAQUE FINAL

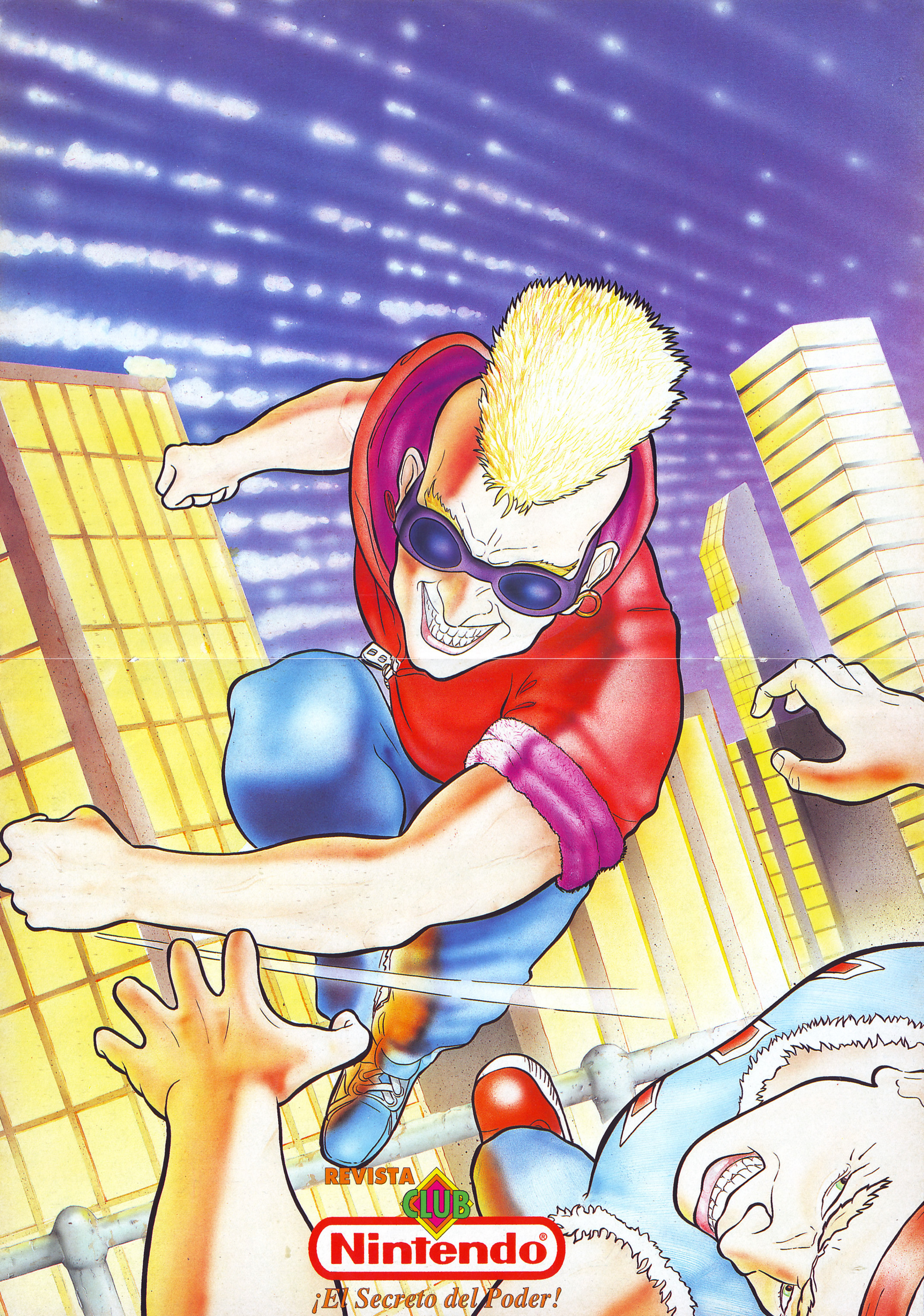
← ← ← +



Lo puedes marcar a una pantalla de distancia o pegado al oponente

Hay otro, se marca a una distancia de dos cuerpos





REVISTA
CLUB
Nintendo
¡El Secreto del Poder!



↓ ↓ + Cualquier Patada

Desapareces y apareces atrás del oponente; con Golpe Débil a tres cuerpos de distancia. Golpe Medio a dos y con Golpe Fuerte pegado a él.











+





FIN DEL ESPECIAL

NO TE PIERDAS LOS PROXIMOS NUMEROS DE REVISTA CLUB NINTENDO, QUE AUN HAY MAS DE KILLER INSTINCT



INFORMACION SUPERNESESARIA

THE GREAT CIRCUS MYSTERY Starring Mickey & Minnie



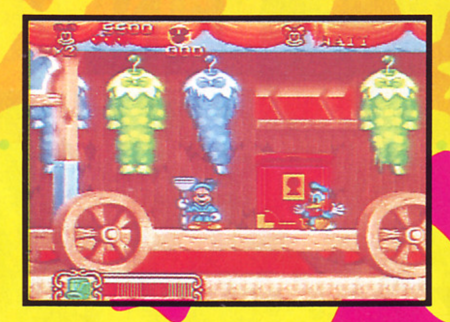
Un dia Mickey y Minnie Mouse deciden ir al circo, y al llegar descubren que algo raro ha sucedido y sin pensarlo 2 veces deciden investigar.

Este juego se desarrolla en 6 escenas en las que encontrarás Items y trajes, los cuales usarás en tu recorrido hacia el Castillo del Barón Pedro el Malo.





La primera escena se desarrolla en el circo donde encontrarás a Donald quien te dará la aspiradora con la que podrás comerte a tus enemigos pequeños y obtener monedas.





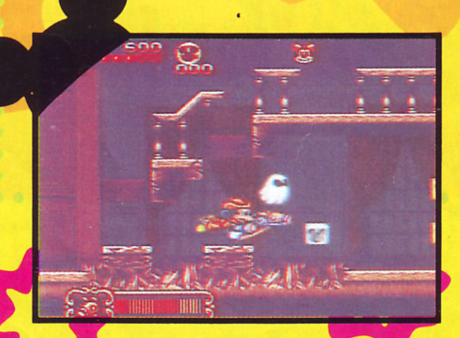


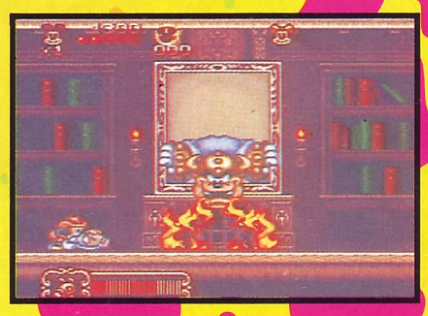
Posteriormente, viene la Jungla. Aquí el traje de alpinista es muy útil ya que podrás escalar árboles y deslizarte por lianas.

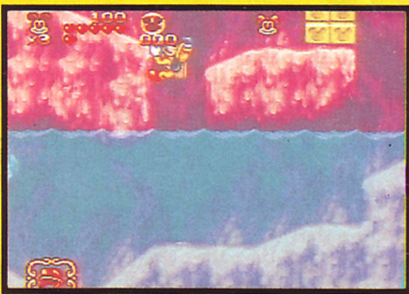


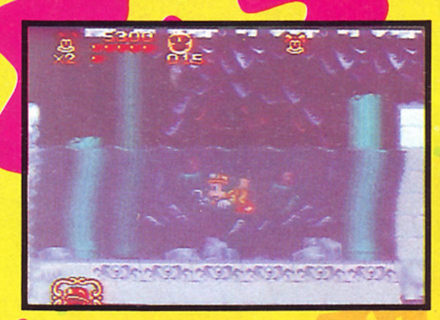
La Casa Embrujada, que es en donde adquieres el último traje. Está llena de sorpresas y cuartos secretos, y es donde tendrá lugar tu primer encuentro con Pedro el Malo.



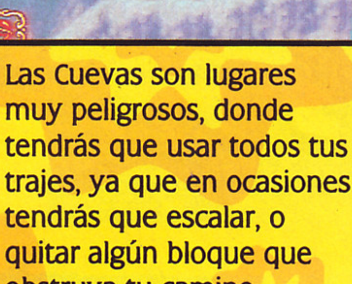












Las Cuevas son lugares muy peligrosos, donde tendrás que usar todos tus trajes, ya que en ocasiones tendrás que escalar, o quitar algún bloque que obstruya tu camino.

Para llegar al final de tu búsqueda tendrás que atravesar las frías y resbaladizas montañas, donde el peligro está presente en todas partes. En este nivel el efecto del agua es muy bueno.

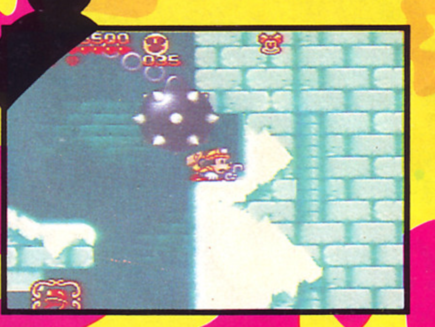






Finalmente tendrás que avanzar por el castillo donde encontrarás todo tipo de trampas y peligros.







Al llegar a la parte más alta de la torre principal encontrarás a tu archirival Pedro el Malo quien no tendrá misericordia y te atacará con trucos sucios.

Este juego cuenta con muy buenas gráficas y animación excelente; la música es buena. Desafortunadamente el juego no presenta un gran reto para los jugadores experimentados, pero esa desventaja es una gran ventaja si el juego es para pequeños videojugadores o no muy experimentados (como la mayoría de papás, por ejemplo).



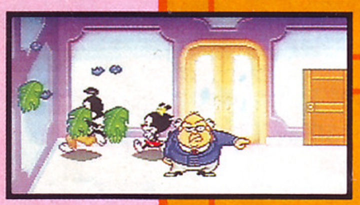


ANIMANIACS

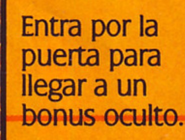
STUDIO HQ



Comenzando el juego empuja la maceta hacia la izquierda.



Al tocar la pared se romperá y aparece una puerta.



Entra por la puerta para llegar a un bonus oculto.

Nos han llegado varias cartas pidiendo la localización de los libretos y bonus ocultos, por lo tanto aquí te damos la forma de obtener los 24 libretos y los bonus ocultos.

SCENES RECOVERED

SCI-FI STAGE.............0/5
FANTASY STAGE............0/4
AQUATIC STAGE............0/6
ADVENTURE STAGE........0/6
PINKY & THE BRAIN....0/3

TRY AGAIN !

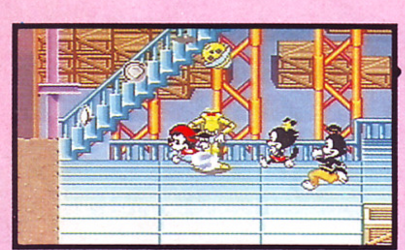
SCI-FI STUDIO





1

Súbete en tus compañeros para de ahí saltar a la izquierda y alcanzar el libreto (Llevamos 1).

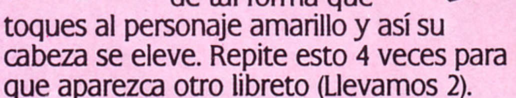






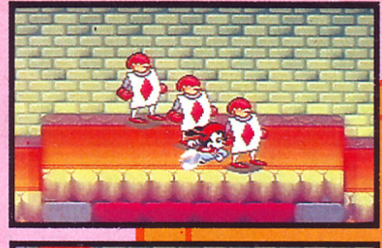
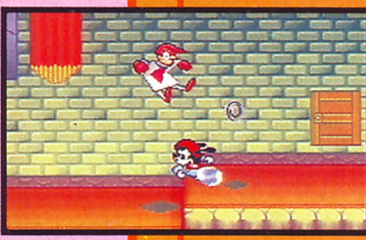
2

Más adelante corre de tal forma que toques al personaje amarillo y así su cabeza se eleve. Repite esto 4 veces para que aparezca otro libreto (Llevamos 2).



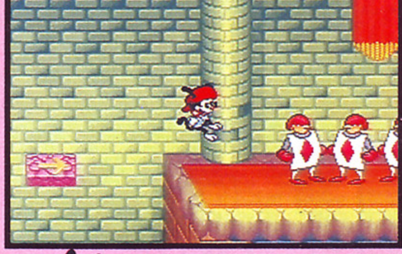


FANTASY STUDIO

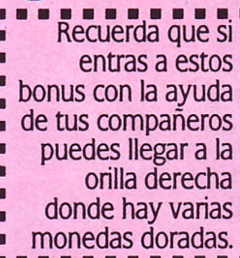
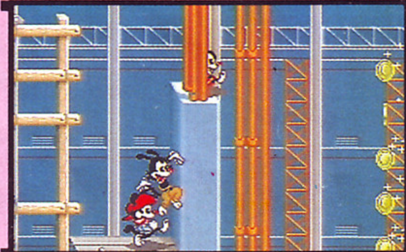


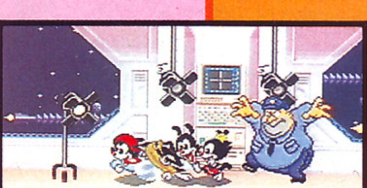
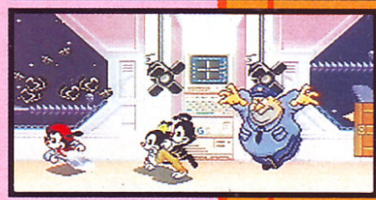
Elimina los tres naipes para que salga la puerta por donde entras al bonus oculto.

6 Poco más adelante salta sobre las plataformas para llegar al otro lado sin caer y así obtienes otro libreto (Llevamos 6).

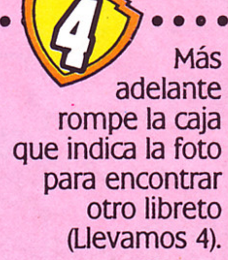


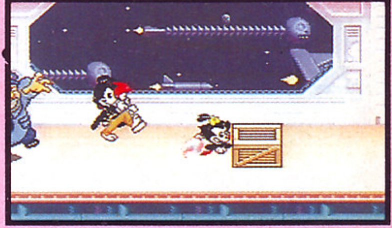
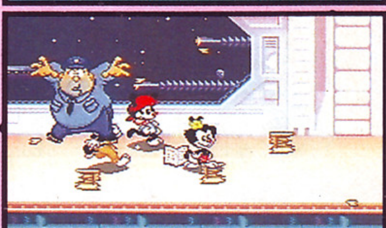

Después de pasar al jefe, destruye el Spot (pero mejor le llamamos Reflector, para que nadie se sienta aludido) que está pegado a la izquierda. Así aparece la puerta hacia un bonus oculto.

Recuerda que si entras a estos bonus con la ayuda de tus compañeros puedes llegar a la orilla derecha donde hay varias monedas doradas.



4 Más adelante rompe la caja que indica la foto para encontrar otro libreto (Llevamos 4).

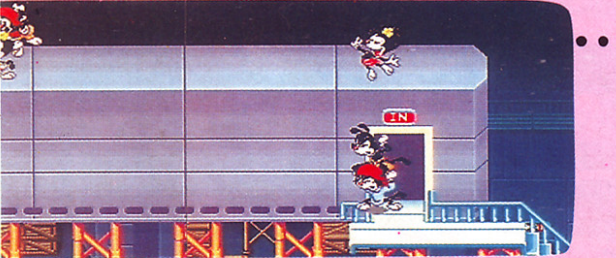


3 Antes de salir de esta parte utiliza a tus amigos para saltar sobre la puerta (sin entrar en ella) para después avanzar a la izquierda sobre el techo y tomar el libreto que está al final (Llevamos 3)

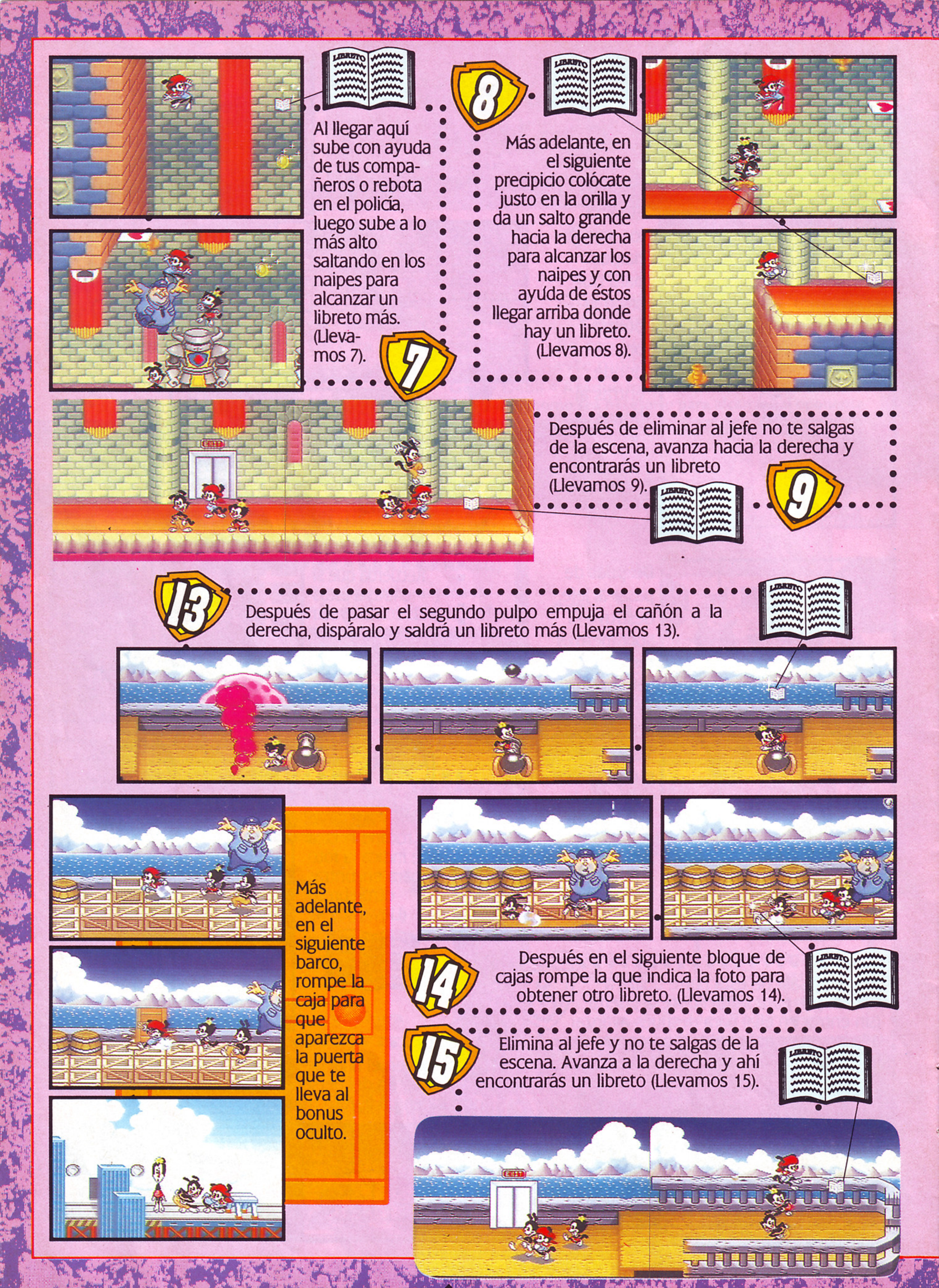
5 Ya en el final de la escena toma el bastón del personaje y se transformará en un libreto más (Llevamos 5).











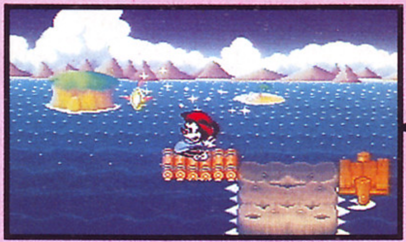
LIBRETO
Al llegar aquí sube con ayuda de tus compañeros o rebota en el policía, luego sube a lo más alto saltando en los naipes para alcanzar un libreto más. (Llevamos 7).
7
8
LIBRETO
Más adelante, en el siguiente precipicio colócate justo en la orilla y da un salto grande hacia la derecha para alcanzar los naipes y con ayuda de éstos llegar arriba donde hay un libreto. (Llevamos 8).
EXIT
Después de eliminar al jefe no te salgas de la escena, avanza hacia la derecha y encontrarás un libreto (Llevamos 9).
LIBRETO
9
13
Después de pasar el segundo pulpo empuja el cañón a la derecha, dispáralo y saldrá un libreto más (Llevamos 13).
LIBRETO
Más adelante, en el siguiente barco, rompe la caja para que aparezca la puerta que te lleva al bonus oculto.
14
Después en el siguiente bloque de cajas rompe la que indica la foto para obtener otro libreto. (Llevamos 14).
LIBRETO
15
Elimina al jefe y no te salgas de la escena. Avanza a la derecha y ahí encontrarás un libreto (Llevamos 15).
LIBRETO
EXIT

AQUATIC STUDIO



Súbete en la primera balsa que hay para regresarte, ahora regresa a la izquierda y toma las 10 monedas que salen del agua, con esto logras que aparezca un libreto (Llevamos 10).

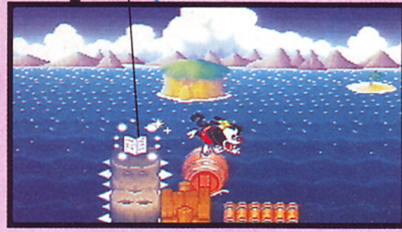





Más adelante, súbete donde esta el segundo barril para regresarte, muévete de tal forma que tomes las 7 monedas que salen del agua para que aparezca un libreto más (Llevamos 11).









Después de pasar dos almejas seguidas avanza sobre la balsa, ahora toma las 11 monedas que salen del mar para que aparezca otro libreto (Llevamos 12).











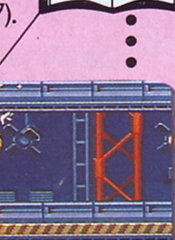
Sube por las primeras bases con ayuda de tus compañeros para alcanzar el libreto (Llevamos 16)



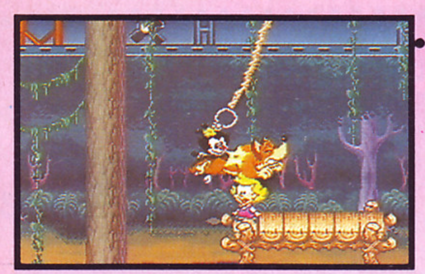




Más adelante sube por los 4 troncos rápidamente porque se caen. Así tomas un libreto más (Llevamos 17).



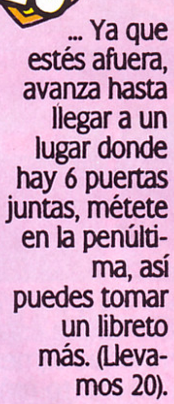






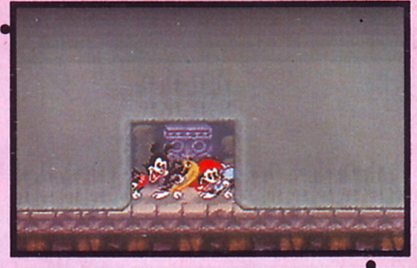
18

Ya en la siguiente sección vas avanzando sobre cuerda, al llegar donde está el perro "No Saltes" para que lo saques de la pantalla. Así al final de la sección cae el perro y te deja un libreto. (Llevamos 18)

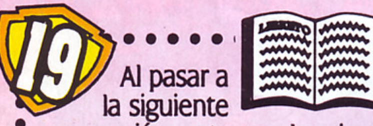


20

... Ya que estés afuera, avanza hasta llegar a un lugar donde hay 6 puertas juntas, métete en la penúltima, así puedes tomar un libreto más. (Llevamos 20).

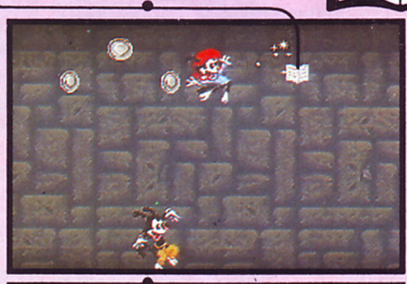






19

Al pasar a la siguiente sección, entra por la primer puerta. Después avanza hasta el bloque que indica la foto (el tercero) y rebota en él lo más alto que puedas para tomar el libreto (Llevamos 19), avanza y salte de esta parte...

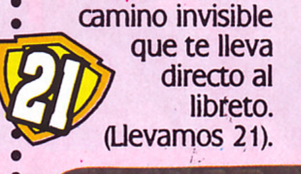






21

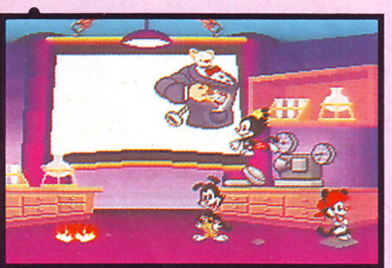
Avanza un poco y donde está el policía, presiona el control hacia abajo y después sigue avanzando. Así subes por un camino invisible que te lleva directo al libreto. (Llevamos 21).

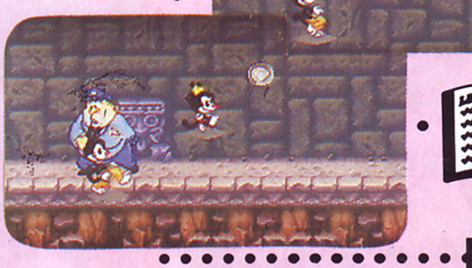




22 PINKY & THE BRAIN 23

Cuando te enfrentes a Pinky y Cerebro, espera a que se eleven para lanzarle un tornillo (o tuerca), así ellos sueltan un libreto más. (Llevamos 22). Esto lo puedes ejecutar una vez más para obtener otro libreto (Llevamos 23).





24

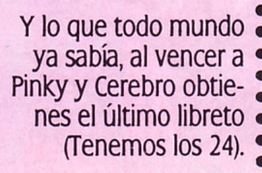
Recuerda que si no tomas rápido el libreto Pinky lo recupera.



Y lo que todo mundo ya sabía, al vencer a Pinky y Cerebro obtienes el último libreto (Tenemos los 24).







NOVEDADES VIDEO GAMES

LO ULTIMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO

STARFOX 2™

Después de haber sido destruido por el equipo de Fox Macloud, Andross ha vuelto y más poderoso que nunca, lanzando un ataque en contra del sistema Lilyach. Tu misión es erradicar a los secuaces de Andross de cada planeta, pero además proteger a Cornelia de ataques directos; en el juego cuentas con un mapa que te indicará qué planetas están bajo el dominio de Andross y dónde navegarás interceptando flotas enemigas. Cuentas con 2 nuevos personajes, 3 modelos diferentes de Airwings (dependiendo del personaje que elijas), Scroll libre, más misiones y mejores gráficos



FX FIGHTER



En este juego programado por Argonaut Soft, cuentas con una amplia gama de peleadores entre los que te puedes encontrar desde animales, aliens y humanos. Una gran ventaja de los gráficos poligonales es que podrás ver las peleas desde cualquier perspectiva y no estarás limitado a una distancia específica de pantalla para los enfrentamientos. Otro aspecto curioso de este juego es que como introducción a cada combate, se crearon algunos cinema displays en computadores de Silicon Graphics, como los que aparecen antes de cada pelea en Killer Instinct. Contará con 16 megas de memoria.

COMANCHE™

En este juego tú te pones al mando de un poderoso helicóptero con el cual tendrás diferentes misiones de búsqueda y destrucción de enemigos. Lo novedoso de este juego es que a parte de contar con el chip SFX2 utiliza una nueva técnica de programación llamada "Voxel Space" la cual es desarrollada por una compañía de nombre Nova Logic. Esta tecnología permite crear gráficos con un mayor realismo pues los hace en Render y con dimensiones exactas, lo que significa que podrás volar tu helicóptero en un mapa "real" y tendrás amplia movilidad. Entre sus características se dice que será para uno o dos jugadores, y que tendrá 16 megas de memoria.



INFORMACION
SUPERNESESARIA



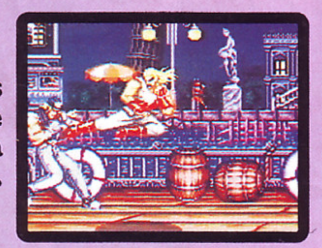
Por Playmates la marca que se dio a conocer con el singular juego de Earthworm Jim.

MOVIMIENTOS BASICOS

B	A	Y	X
Patada Débil	Patada Fuerte	Golpe Débil	Golpe Fuerte

Power Attack
(si conectas este ataque el oponente cae en el otro plano, también lo puedes ejecutar presionando X+A)

Cambio de Plano
(también lo puedes ejecutar presionando X+B)



Presionando dos veces hacia atrás rápidamente das un salto que esquiva los ataques.

Pero si quieres esquivar un ataque y además atacar presiona.
Izq.-Der.- + Y

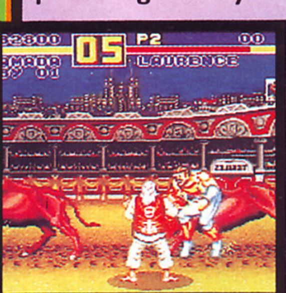




MOVIMIENTOS *

Esto sólo funciona en la versión japonesa programada por Monolith.

Todos los movimientos que tienen un asterisco hay otra forma de ejecutarlos que es mantener presionado el botón A por 5 segundos y al soltarlo es como si marcaras el poder, claro que el que salió más beneficiado fue Jubei Yamada ya que te agarra sin importar en qué lugar de la pantalla estés; esto se presta para hacer algunos bugs curiosos.







DESESPERACION

Todos los movimientos que están en cuadros rojos sólo los puedes ejecutar cuando tu energía es baja y parpadea en rojo.

COMBOS

Ahora ya cuentas con una movilidad que se presta para poder ejecutar combos.







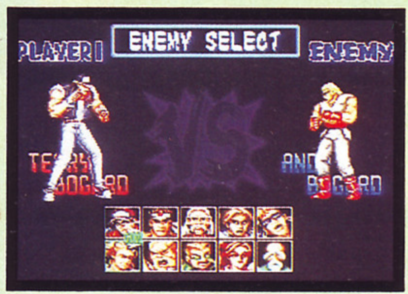


MODOS DE JUEGO





LICENSE PLAY



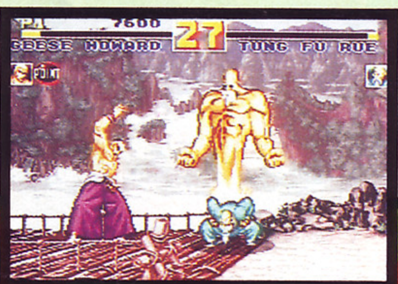
Aquí puedes seleccionar a cualquiera de los 16 peleadores y a tu oponente de entre 10, ya que no puedes enfrentarte a los jefes desde el comienzo para así pelear contra todos.

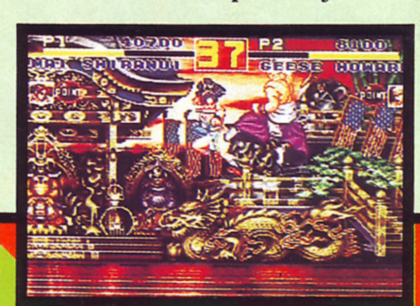


Y para los típicos retos, lo mejor es esta opción ya que después de cada pelea de dos jugadores puedes escoger nuevamente personaje.



Esta opción es un buen reto ya que tienes 3 minutos para eliminar al mayor número de contrincantes que puedas, el orden es al azar y por tu energía ¡no te preocupes! ya que es ilimitada.







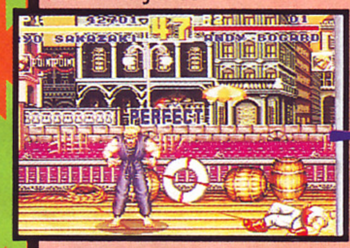
RYO SAKAZAKI

Este truco sale en la versión Japonesa y seguramente funciona en la versión Americana.

Para enfrentarte a este personaje tienes que terminar el juego en el modo de Game Play venciendo a todos tus oponentes en 2 rounds. Hay dos formas de hacerlo fácilmente:

1.-Cuando pierdas un round déjate ganar el siguiente y continúas nuevamente para intentar vencer al contrincante en 2 rounds. Lo que es indispensable para enfrentarte a Ryo es ganar en dos rounds sin importar las veces que continúes.

2.-Aún más fácil, reta en tu segundo control y elimínalo; repite esto con todos los peleadores menos con los últimos jefes.



挑戦者 現る!

THE CHALLENGER





Así después de terminar el juego te enfrentas a Ryo en su propio stage, donde verás varios personajes de Art of Fighting.



TAKARA®

Pero si quieres jugar con Ryo Sakazaki tienes que ejecutar la siguiente secuencia mientras está el logotipo de Takara (que aparece cuando comienza el juego o lo reseteas).

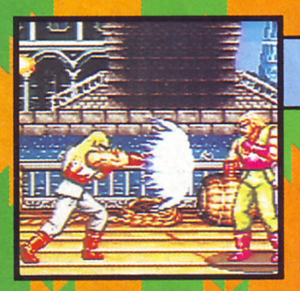
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + X

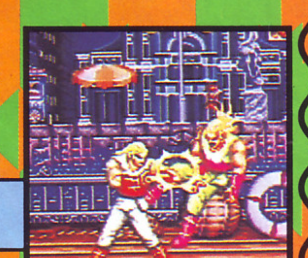
ESTOS SON LOS PERSONAJES

ANDY BOGARD

ESTILO DE PELEA: Koppo (una técnica para compensar su pequeño cuerpo)
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 16 de agosto de 1972
ESTATURA: 171 cm.
PESO: 69 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El espaghetti al Natto (Natto es un alimento japonés: Soya fermentada)
SU TESORO: Una foto de su época de adiestramiento.

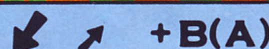






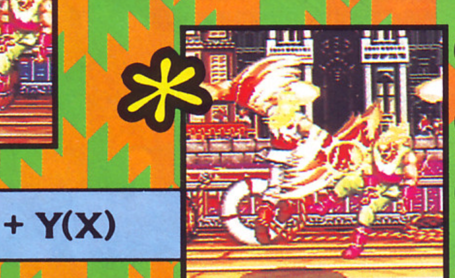
↙ → + Y(X)











← ↘ → + Y(X)





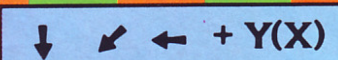
AGARRE
Mientras estés pegado al oponente presiona
(←) → + X

TERRY BOGARD

ESTILO DE PELEA: Artes Marciales
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 15 de marzo de 1971
ESTATURA: 182 cm.
PESO: 77 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Fast Food
SU TESORO: Los guantes de boxeo recuerdo de un difunto (¿de su papá?)

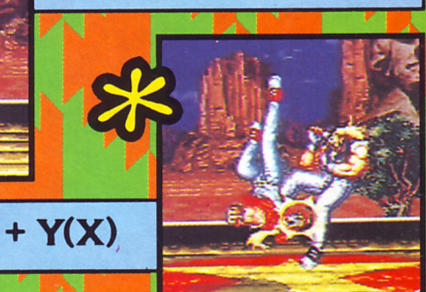










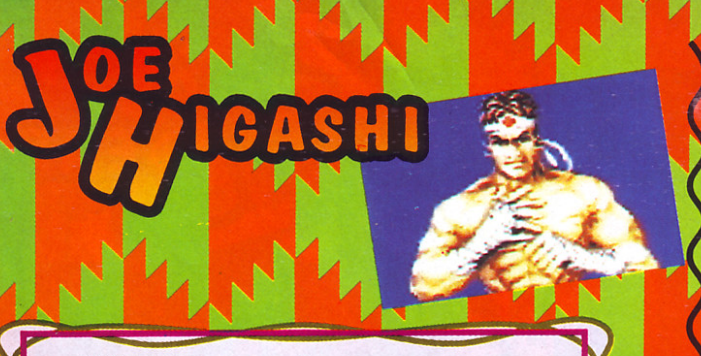


↓ ↑ + Y(X)

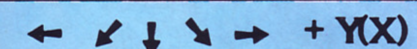
↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + XB



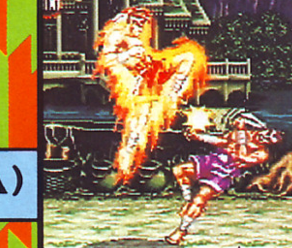
AGARRE
Mientras estés pegado al oponente presiona
(←) → + X



ESTILO DE PELEA: Mue Tai (Arte Marcial de Tailandia. Boxeo que permite atacar con los pies)
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 29 de marzo de 1972
ESTATURA: 180 cm.
PESO: 72 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El Cocodrilo Frito
SU TESORO: La cinta en su cabeza
TIPO DE SANGRE: AB









Presiona rápidamente **Y** ó **X**





↙ ↗ + B(A)

→ ← ↙ ↓ ↘ + XB



AGARRES
Mientras estés pegado al oponente presiona
(←) → + X
(←) → + A



ESTILO DE PELEA: Judo
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 7 de julio de 1922
ESTATURA: 156 cm.
PESO: 50 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Onsen Tamago (Huevo pasado por agua estilo japonés. Tradicionalmente lo hacen en Onsen: aguas termales. Tamago quiere decir Huevo)
SU TESORO: Su chaleco
TIPO DE SANGRE: A

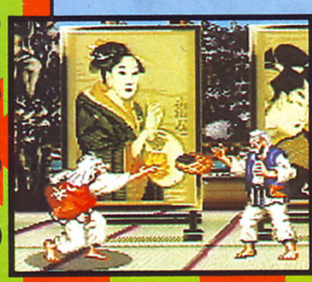


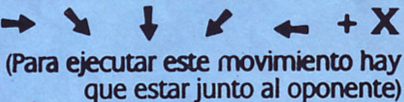






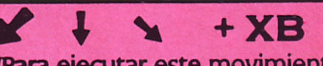
← → + Y(X)
(Para ejecutar este movimiento hay que estar junto al oponente)









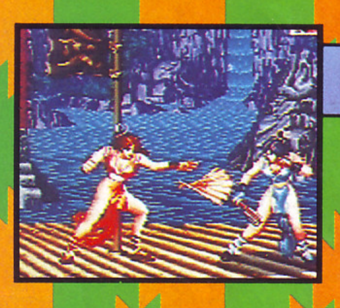


(Para ejecutar este movimiento hay que estar junto al oponente)

AGARRES
Mientras estés pegado al oponente presiona
→ + X
↗ + X → + A
↘ + X ← + A
Y si los dos están en el aire sólo presiona A

MAI SHIRANUI

ESTILO DE PELEA: Nin-Jyutsu (técnicas de Ninja)
ORIGEN: Japón
FECHA DE NACIMIENTO: 1 de enero de 1974
ESTATURA: 164 cm.
PESO: 50 Kg.
COMIDA PREFERIDA: O-Zoni (tipo de sopa japonesa especialmente preparada para el año nuevo, generalmente con Mochi: Pastel de arroz)
SU TESORO: Horquilla de adorno
TIPO DE SANGRE: B





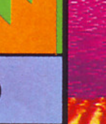
↓ ↘ → + Y(X)

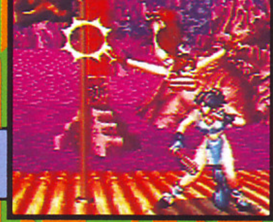


↓ ↙ ← + Y(X)

← ↙ ↓ ↘ → + A







↓ ↑ + Y(X)



→ ↙ → + XB

AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → + X

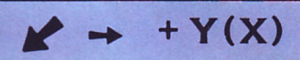
Y si los dos están en el aire sólo presiona A

BIG BEAR

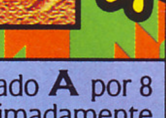


ESTILO DE PELEA: Lucha Libre
ORIGEN: Australia
FECHA DE NACIMIENTO: 3 de mayo de ?
ESTATURA: 202 cm.
PESO: 210 Kg.
COMIDA PREFERIDA: La carne asada
SU TESORO: Su colección de máscaras
TIPO DE SANGRE: O

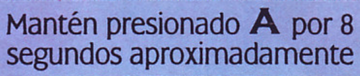




↙ → + Y (X)







Mantén presionado A por 8 segundos aproximadamente



→ ← ↓ ↑ + X

(Para ejecutar este movimiento no puedes estar a más de un cuerpo de distancia)





→ ↘ ↓ ↙ → + XB

AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

→ + X   ↘ + X

← + X   ↘ + A

(←) → + A

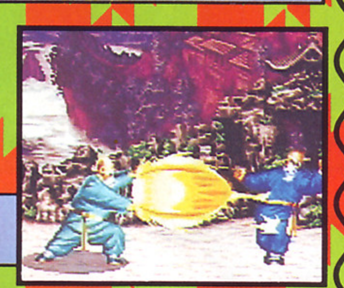
TUNG FU RUE

ESTILO DE PELEA:	Tai-Kyoku-Ken (Tai-Chi)
ORIGEN:	China
FECHA DE NACIMIENTO:	14 de abril de 1924
ESTATURA:	163 cm.
PESO:	46 Kg.
COMIDA PREFERIDA:	Cha-Tamago (Cha: Té color café, Tamago: Huevo)
SU TESORO:	Sus alumnos
TIPO DE SANGRE:	A





↓ ↙ ← + Y(X)



↙ ↗ + Y(X)



Presiona rápidamente X

↙ ↗ + B(A)

→ ↘ ↓ ↑ + B(A)



AGARRE
Mientras estés pegado al oponente presiona
(←) → + X

KIM KAPHWAN



ESTILO DE PELEA:	Tekwondo (Un tipo de arte marcial tradicional de Korea)
ORIGEN:	Korea
FECHA DE NACIMIENTO:	21 de diciembre de 1964
ESTATURA:	176 cm.
PESO:	78 Kg.
COMIDA PREFERIDA:	Ikafe (comida koreana)
SU TESORO:	Sus dos hijos
TIPO DE SANGRE:	A

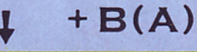


↓ ↙ ← + B(A)



↓ ↑ + B(A)

Salta y justo al ir bajando presiona:
↓ + B(A)



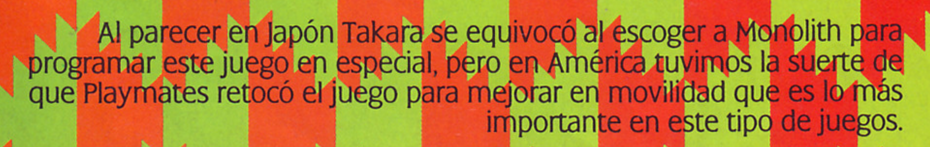






↓ ↙ ← ↙ → + BA

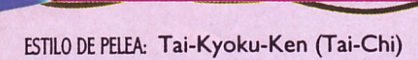
AGARRE
Mientras estés pegado al oponente presiona
(←) → + X



Al parecer en Japón Takara se equivocó al escoger a Monolith para programar este juego en especial, pero en América tuvimos la suerte de que Playmates retocó el juego para mejorar en movilidad que es lo más importante en este tipo de juegos.



CHENG SINZAN



ESTILO DE PELEA: Tai-Kyoku-Ken (Tai-Chi)
ORIGEN: Taiwan
FECHA DE NACIMIENTO: 10 de agosto de 1952
ESTATURA: 160 cm.
PESO: 100 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Ramen (Sopa de fideo)
SU TESORO: El dinero
TIPO DE SANGRE: O





↓ ↘ → + Y(X)



← → + B(A)





↓ ↑ + Y(X)





↙ ↓ ↘ + XB

AGARRES

Mientras estes pegado al oponente presiona

(←) → + X (←) → + A

NOTA

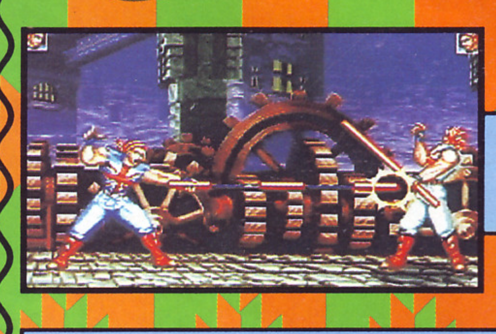
Todos los movimientos te los marcamos para cuando el oponente está a la derecha.

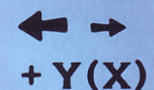
Los movimientos que están entre paréntesis son opcionales.

Las flechas gruesas (➡) indican que tienes que mantener el control por 1 segundo aproximadamente.

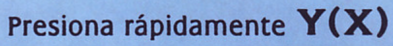
BILLY KANE

ESTILO DE PELEA: Esgrima de palo (porra)
ORIGEN: Inglaterra
FECHA DE NACIMIENTO: 25 de diciembre de 1966
ESTATURA: 179 cm.
PESO: 77 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El Platillo con huevos
SU TESORO: Su hermana





← → + Y(X)



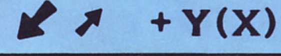
Presiona rápidamente Y(X)





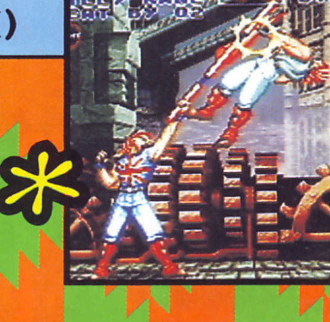


↙ ↓ ↘ → + B(A)



↙ ↗ + Y(X)





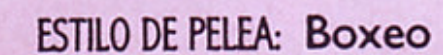
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + YX

AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → + X
(←) → + A

AXEL HAWK

ESTILO DE PELEA: Boxeo
ORIGEN: Estados Unidos

FECHA DE NACIMIENTO: 13 de junio de 1954
ESTATURA: 196 cm.
PESO: 125 Kg.
COMIDA PREFERIDA: La Sandia
SU TESORO: Su madre

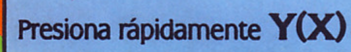




↓ ↘ → +Y(X)







Presiona rápidamente **Y(X)**





↙ → + Y(X)



← → ↘ ↓ ↙ ↗ + XB

AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

→ +A ← +A

↗ +A

DUCK KING





ESTILO DE PELEA: Lucha estilo baile (Dance)
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 2 de febrero de 1967
ESTATURA: 179 cm.
PESO: 62 Kg.
COMIDA PREFERIDA: Maíz a la mantequilla
SU TESORO: Pi-Chan (su mascota)
TIPO DE SANGRE: B



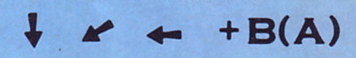
← → +Y(X)





↓ ↘ → ↗ +B(A)

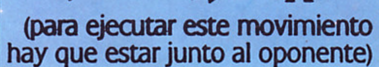




↓ ↙ ← +B(A)







→ ← → +X
(para ejecutar este movimiento hay que estar junto al oponente)





↘ +A



(Aquí es recomendable ejecutarlo muy rápido o al caer de un salto de tal manera que termines de ejecutarlo al tocar el suelo; además may que estar junto al oponente)

← ↙ ↓ ↘ → ↗ ↓ +XB

AGARRES

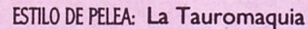
Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → +X

Y si los dos están en el aire sólo presiona **X**

LAURENCE BLOOD

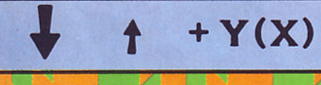
ESTILO DE PELEA: La Tauromaquia
ORIGEN: España
FECHA DE NACIMIENTO: 4 de septiembre de 1960
ESTATURA: 195 cm.
PESO: 95 Kg.
COMIDA PREFERIDA: El guisado de Toro
SU TESORO: El honor



← ↙ ↓ ↘ → +Y(X)

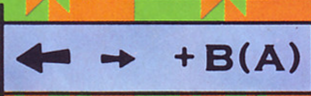






↓ ↑ +Y(X)

← → +B(A)







(Para conectar este ataque hay que estar cerca del oponente)

↘ ← ↙ ↓ ↘ → ↙ → +BA



AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → +X

(←) → +A

Y si los dos estan en el aire sólo presiona **X**

GEESE HOWARD

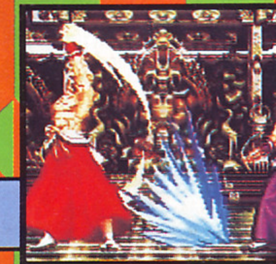
ESTILO DE PELEA: Artes Marciales Antigüos
ORIGEN: Estados Unidos
FECHA DE NACIMIENTO: 21 de enero de 1953
ESTATURA: 183 cm.
PESO: 82 Kg.
COMIDA PREFERIDA: La carne asada (roja)
SU TESORO: El mismo

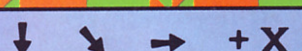




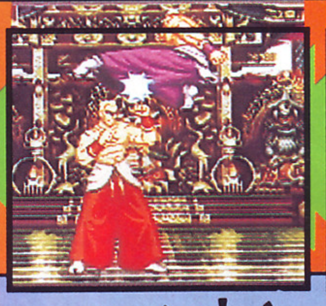


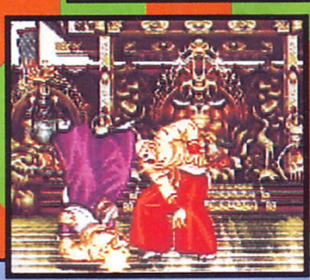
↓ ↘ → +Y





↓ ↘ → +X







← ↙ ↓ ↘ → ↗ +BA

(Este movimiento lo tienes que marcar cuando quieras bloquear un ataque y así agarrar al oponente. Utiliza B para ataques por arriba y A para ataques al estómago)



Salta y al ir bajando marca
↓ ↙ ← +Y(X)



↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ +XB

AGARRES

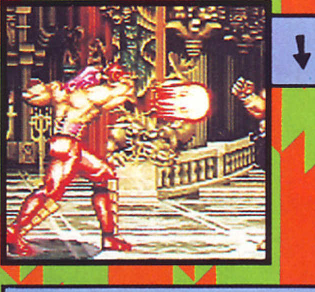
Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → +X ↘ +X

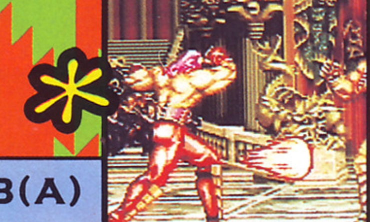
(←) → +A



ESTILO DE PELEA:	Artes Marciales Integradas
ORIGEN:	Aleman
FECHA DE NACIMIENTO:	Desconocida
ESTATURA:	200 cm.
PESO:	145 Kg.
COMIDA PREFERIDA:	Todo
SU TESORO:	La caballerosidad
TIPO DE SANGRE:	A

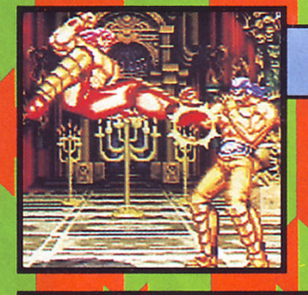








↓ ↙ ← +B(A)

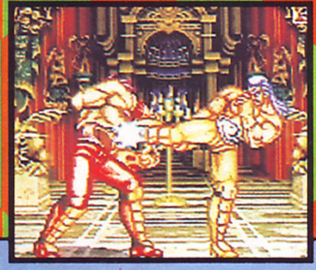








← ↗ +YX







(Este movimiento lo tienes que marcar cuando quieras bloquear un ataque y así agarrar al oponente)

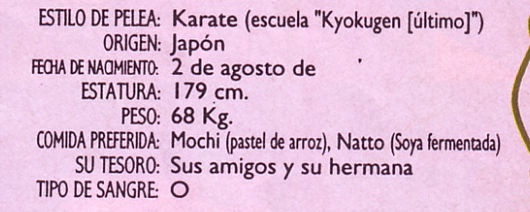
AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → +X ↘ +X



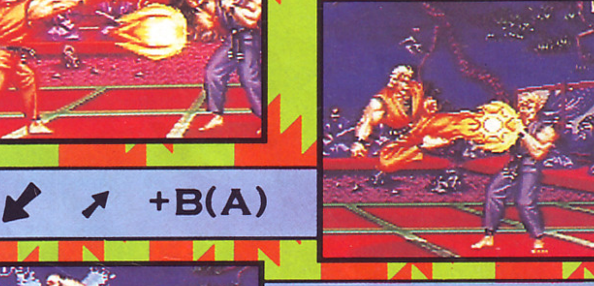
RYO SAKAZAKI



ESTILO DE PELEA:	Karate (escuela "Kyokugen [último]")
ORIGEN:	Japón
FECHA DE NACIMIENTO:	2 de agosto de
ESTATURA:	179 cm.
PESO:	68 Kg.
COMIDA PREFERIDA:	Mochi (pastel de arroz), Natto (Soya fermentada)
SU TESORO:	Sus amigos y su hermana
TIPO DE SANGRE:	O









→ ↓ ↘ +Y(X)



Presiona rápidamente **X**







↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +BA

AGARRES

Mientras estés pegado al oponente presiona

(←) → +X



INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES (S. NES)

2) ΦΣΨΩ
3) ΩΔΣΦ
4) ΨΣΣΦ
5) ΔΦΔΩ
6) ΔΦΩΣ
7) ΦΔΦΨ
8) ΦΩΨΩ
9) ΔΨΦΩ
10) ΣΩΔΣ
11) ΦΨΔΦ

Fox

SUPER BATTLESHIP (S.NES)

2) C 3 1 D 5
3) 3 2 F H 4 2
4) 7 1 5 9 B G
5) 0 0 0 7 2 0 7
6) B D F H G F 4
7) 0 1 2 7 4 5 F
8) F 2 F 4 0 6 F 8

Fox

PAC ATTACK (S.NES)

Nivel 90: B T F
Nivel 91: N S M
Nivel 92: Q Y Z
Nivel 93: K T T
Nivel 94: F G S
Nivel 95: R R C
Nivel 96: Y L W
Nivel 97: P N N
Nivel 98: S P R
Nivel 99: C H B
Nivel 100: L S T
Final del juego: J F K

Ryo.

FIFA I. SOCCER (S.NES)

Para llegar al partido final con:
Argentina: Z T 5 B B 6 1 S S
Belgica: X X K W D 8 1 W 1
Bolivia: W Ø Ø B F 7 P G +
Brazil: X 6 2 W G 7 N 9 C
Camerún: X 4 V W J 9 N 4 N
Colombia: 3 F N W M 6 2 V 7
Inglaterra: Y H P W N 6 1 S S
Francia: Z C 2 B P 6 1 K S
Alemania: X C H W Q 6 5 N S
Italia: W 6 2 W S 7 P J V
Japón: Ø 6 X W T 7 J D V
México: 3 X B W V 6 2 7 F
Nigeria: Y J 3 W Y 9 J 4 3
Russia: 3 M V B 2 9 P V X
España: Ø V J B 6 8 2 5 F
U.S.A.: W + G B 9 9 N 6 X

Ryo.

MARIO IS MISSING! (S.NES)

LUDWING´S PLACE
Roma: B C D 5 L 4 C
Beijing: P C 5 8 N D B
Nairobi: D H 6 K L 6 2
Moscú: Y S W R L 4 S
San Francisco: 7 * 6 S 3 6 W

IGGY´S PLACE
Atenhas: C F 2 F N 6 K
Bs. Aires: 6 C G 1 5 V I
Sidney: 6 D * 2 P L K
C. de México: F * 2 S M D K
Paris: T 9 H * 6 V D

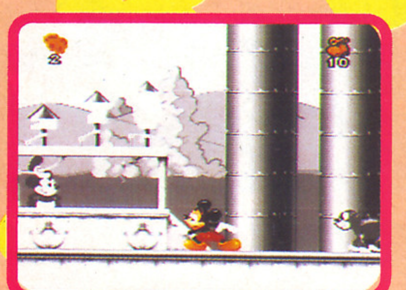
ROY´S PLACE
Rio de Janeiro: F F D 2 C G Q
Londres: K Y B 2 X S R
New York: 9 B X R P G 7
Cairo: 2 9 Y K M S 4

Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)

INFORMACION SUPERNESESARIA

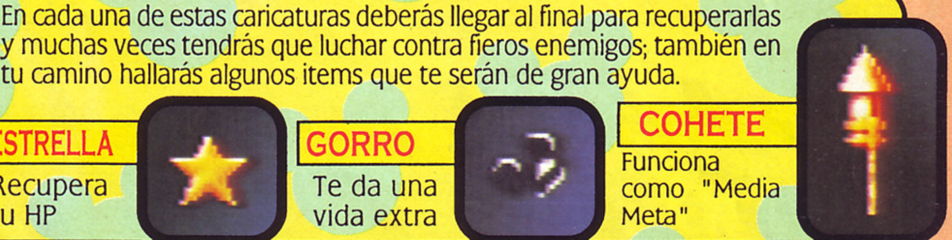




Un nuevo peligro cae sobre nuestro amigo Mickey Mouse; esta vez Pedro el Malo (su eterno rival en los videojuegos) ha robado diferentes caricaturas clásicas de Mickey y ha metido a muchos de sus secuaces en ellas, para mantenerlas a salvo. Mickey, como habrás de suponerlo, ha decidido recuperar sus caricaturas, aunque eso signifique tener que pasar los viejos peligros... y los nuevos.

Sony y Disney Software presentan este juego con muy buena animación y unos efectos visuales realmente sorprendentes; este juego está dividido en 6 diferentes caricaturas que cualquier fanático de Mickey seguramente conoce, pues son unos clásicos.





En cada una de estas caricaturas deberás llegar al final para recuperarlas y muchas veces tendrás que luchar contra fieros enemigos; también en tu camino hallarás algunos items que te serán de gran ayuda.

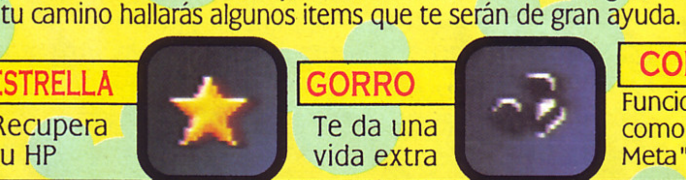
CANICA
Estas se las puedes arrojar al enemigo.



ESTRELLA
Recupera tu HP



GORRO
Te da una vida extra



COHETE
Funciona como "Media Meta"

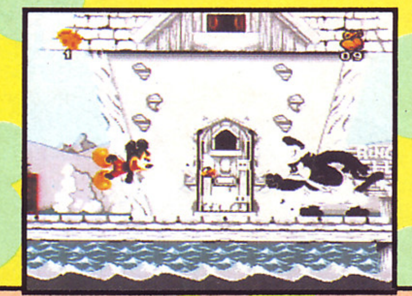
Cada una de tus misiones tiene diferentes áreas, unas escenas son más largas que otras y también el objetivo es variable. A continuación veremos algunas de estas caricaturas.

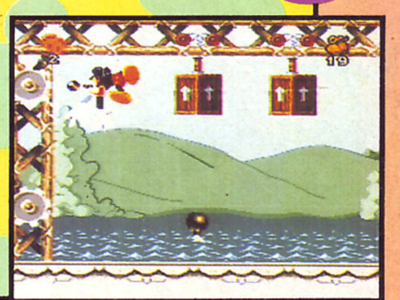
STEAMBOAT WILLIE

Noviembre 18 de 1928



Steamboat Willie fue el primer corto metraje en el que actuaron juntos Mickey y Pedro, ésta como verás es una caricatura en blanco y negro pero conforme vayas avanzando verás que el color va apareciendo en ella; este no es un nivel ni muy difícil ni muy largo, al final deberás destruir los 4 engranes de una máquina despachadora de cajas para poder avanzar al siguiente nivel.



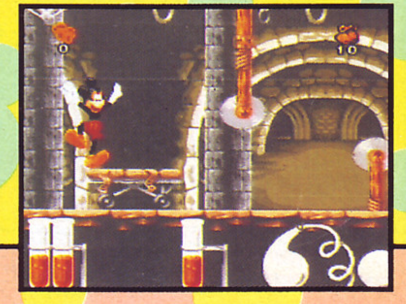


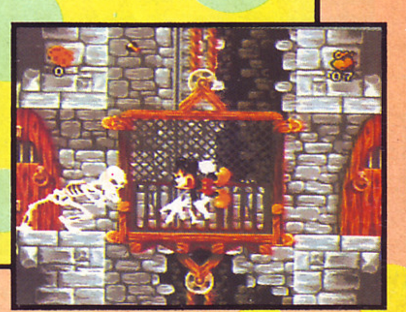
THE MAD DOCTOR

1933



En este nivel Mickey tiene que explorar un viejo castillo en el que vive un científico loco que ha secuestrado a su fiel amigo Pluto. El castillo de este científico está lleno de trampas y de seres dignos de una película de horror, como arañas gigantescas, esqueletos vivientes y murciélagos; aquí hay zonas complicadas como el viaje que haces en un carrito o el elevador. Para abrir la puerta del laboratorio del Mad Doctor tienes que hacer una fórmula de 3 ingredientes y ponerla a calentar.





MOOSE HUNTERS

1937

En Moose Hunters aparecen Mickey y Pluto tratando de cazar un Alce en el bosque; aunque esta escena no es muy larga las dos áreas de las que está compuesta (el bosque y el escape) son de gran reto pero con muy buenas gráficas, en especial el efecto que tiene el nivel del escape, pues la escala de todos los elementos de la pantalla es excelente. Como tip te podemos decir que debes tomar las manzanas para que Mickey no disminuya su velocidad.





THE LONESOME GHOSTS

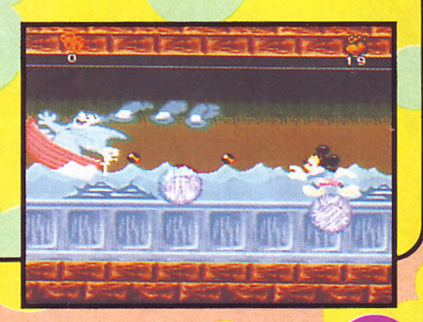
1937



Esta es la famosa caricatura donde Mickey, Donald y Tribilín son exterminadores de fantasmas y son engañados para ir a una casa donde unos latosos fantasmas les preparan varias trampas para divertirse con ellos. Este es uno de los capítulos más largos que vas a encontrar en todo el juego y también con bastante reto pues los fantasmas buscarán evitar que logres tu objetivo.







MICKEY AND THE BEANSTALKS

1947

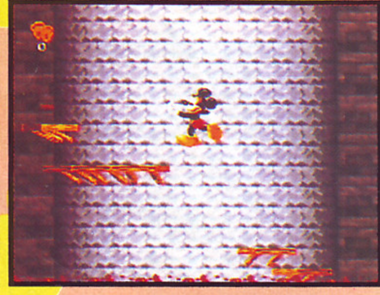


Al sembrar unos frijoles mágicos una gran planta creció llevándolo a un castillo en las nubes en donde todo es de tamaño descomunal pues ahí vive un gigante; este nivel tiene muchos detalles que podríamos considerar como, "bonitos" pero el reto sigue siendo bastante alto (también es una escena algo larga).









La última escena se desarrolla en la caricatura "The Prince and the Pauper" donde hasta el final te deberás enfrentar a Pete; en esta escena verás muchos efectos muy buenos y tendrás muchos peligros que librar (los típicos de un último nivel)

Mickey Mania es un juego excelente, pues los gráficos, las animaciones, la música, la movilidad y los efectos visuales que tiene en varias partes del juego son de primer nivel. Una cosa que quizá choque con el concepto es que siendo un juego aparentemente para niños tenga un nivel de dificultad alto.

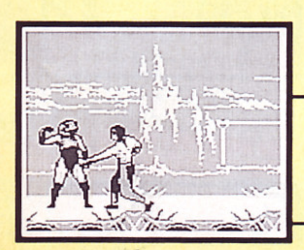




He aquí más trucos para que no les veas ni el polvo a los peleadores. Esto lo podrás usar en combinación con otros trucos que anteriormente te hemos dado.

Este truco funciona con Mileena y Shang Tsun y sólo podrás hacerlo si juegas con otro compañero.

Uno de los 2 debe elegir a Mileena o Shang Tsung. Pero si eliges a Shang Tsung debes transformarte en Mileena dejando presionado el botón de golpe por 2 segundos.

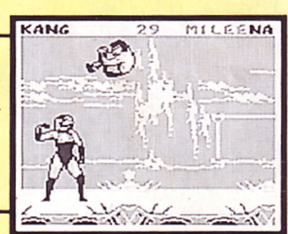


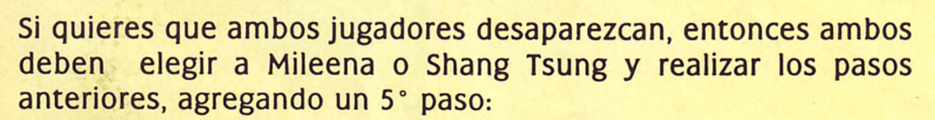
Ambos deben dirigirse a una esquina y Mileena debe quedar pegada a la orilla.

El jugador que no sea Mileena (o Shang Tsung transformado en Mileena) debe conectarle un Upper Cut a la distancia que se ve y brincar inmediatamente hacia ella.

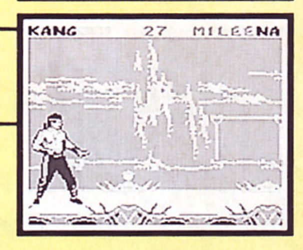


Mientras Mileena está en el suelo, aquel que la controle debe ejecutar el Drop Kick justo cuando se levante (2 ➔➔ + patada).

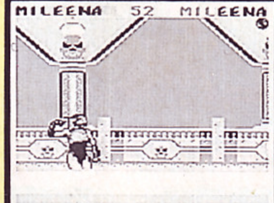


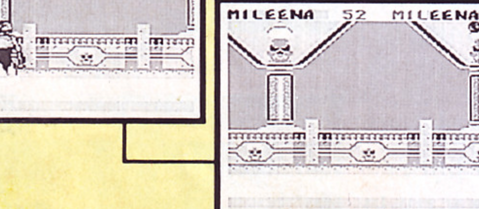


Si lo hiciste correctamente desaparecerá Mileena y ahora tendrás que intentar eliminarla a ciegas.

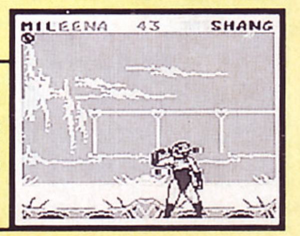


Si quieres que ambos jugadores desaparezcan, entonces ambos deben elegir a Mileena o Shang Tsung y realizar los pasos anteriores, agregando un 5° paso:





5. El jugador que haya conectado el Upper Cut debe realizar el Drop Kick después de haber desaparecido el 1er. jugador. Si eres Shang Tsung conviértete en Mileena y ejecuta el movimiento (2 ➔➔ + patada). Ahora ambos estarán invisibles.



Si ejecutas varias veces el Drop Kick después de haber desaparecido llegará un momento en el que aparecerás de nuevo y puede que salgas en una posición rara. Si no, sigue ejecutando el Drop Kick hasta que salgas como indica la foto.

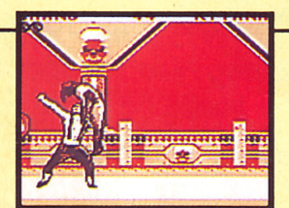


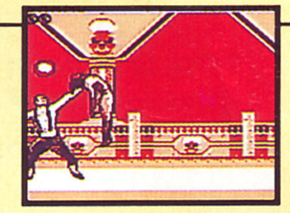
He aquí más fatalities raros:

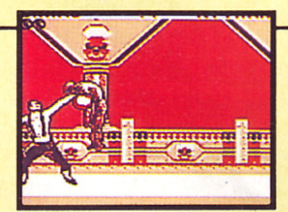
Elige a Shang Tsung y elimina a tu oponente en 2 rounds. Cuando salga Finish Him, él debe estar en la esquina (no importa de qué lado), y tú a la distancia que indica la primer foto.

Brinca hacia él y realiza el fatality (defensa, ↑, ↓, golpe) de manera que caigas del otro lado de tu oponente. Si lo hiciste bien se verá como abajo.





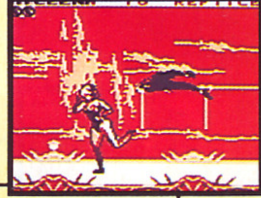




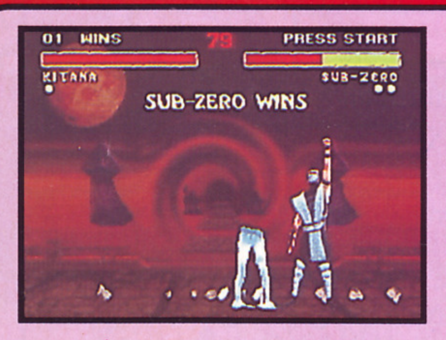
Elige a Mileena y vence a tu contrincante. Ponte a la misma distancia que en el truco anterior y brinca hacia tu enemigo marcando Fatality (Patada por 2 segundos). Suelta el botón de patada cuando te hayas pasado sobre él y algo curioso pasará.



Así es como queda normalmente.



Si sueltas el botón en el aire, se verá igual pero flotando.

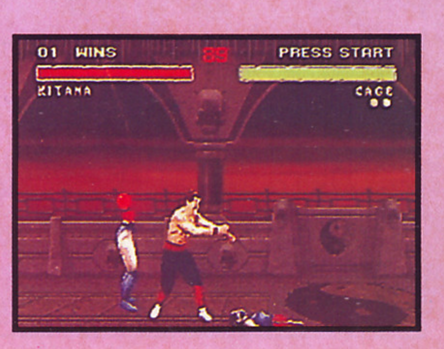


Cuando estés jugando solo y la máquina te haya ganado 2 rounds presiona ↓, B,A,R al mismo tiempo justo cuando salga "Finish Him" en la pantalla, así te harán fatality en vez de eliminarte con un Upper-cut.





NOTA: Cuando hayas perdido, debe de haber (entre el oponente y tú) la distancia normal para realizar el Finish Move, es decir, Jax debe estar pegado a ti, Kung Lao a media distancia, etc.





DONKEY KONG COUNTRY

EL GANADOR DEL PRIMER PREMIO QUE CONSISTE EN:
UN CARTUCHO DONKEY KONG COUNTRY, UNA SUSCRIPCION POR UN AÑO A REVISTA CLUB NINTENDO, UNA POLERA Y UN JOCKEY, ES NUESTRO AMIGO...
CARLOS DIEGO COLOMA ARENAS, VILLA ALEMANA

LOS 6 SEGUNDOS LUGARES, QUE GANARON CADA UNO:
UN JOCKEY Y UNA POLERA, SON NUESTROS AMIGOS...
HECTOR ANDRES MERINO BRIONES-PUDAHUEL/ VICTOR RODRIGUEZ RUIZ-PUENTE ALTO/ FELIPE MONTOYA GARCIA-CONCEPCION/ ROLANDO COVARRUBIAS F.-ANTOFAGASTA/ MANUEL VILLEGAS YAGUE-SAN RAMON/ LUIS FABIAN CORALES YEVENES-LO PRADO.

LOS GANADORES CON POLERAS FUERON LOS SIGUIENTES AMIGOS...
CLAUDIO VALENZUELA MACHUCA, San Bernardo/ GUSTAVO ANTONIO MENDOZA MAUREIRA, Linares/ FELIPE GERMAN OLEA HENRIQUEZ, Maipú/ PATRICIO DIEGO BRAVO HERNANDEZ, Los Angeles/ JOSE ANTONIO VILCA JACHURA, Antofagasta/ CARLOS HERNAN JORQUERA MUNDACA, Los Angeles/ SERGIO RIOS RETAMAL, Limache/ YUCK-SAY JESUS CARVAJAL CAM, Copiapó/ FELIPE RODRIGO SANCHEZ DONOSO, Santiago/ CARLOS HERRERA FUENTES, Cerro Navia/ DIEGO LANDAURO BARAHONA, Providencia/ CAMILA POZO PERRY, Macul./ PABLO ALBERTO ESPARZA SOLANO, Santiago/ DANIEL ESTEBAN FERRADA DONOSO, Santa Cruz/ CLAUDIO ALEJANDRO ZAPATA CORVALAN, La Florida/ PEDRO PABLO BUSTOS NAUDON, Las Condes/ MARCELO ANDRES MORA DOMARCHI, Linares/ CARLOD ANDRES DOMINGUAL ANTEQUERA, La Florida/ LUIS ARTURO BUSTOS GARCIA, Cerro Navia/ DIEGO ANDRES GUERRERO LOPEZ, Conchalí/ SEBASTIAN ALEJANDRO CAQUES M. , Viña del Mar/ GERMAN LEONARDO WACHTENDORFF HERMOSILLA, La Serena/ PATRICIO PIÑEIRO PINO Estación Central/ RODRIGO ANDRES PACHECO TAPIA, Calama/ ITALO SEBASTIAN BORLANDO HIPP, Osorno/ JUAN SEBASTIAN LABRAÑA PAULUS, Santiago/ MAURICIO SEBASTIAN MUÑOZ AROS, Valparaíso/ JUAN GUILLERMO VILLEGAS PEREZ, Ancud/ CRISTIAN ANDRES MUÑOZ BARRIOS, Antofagasta/ ERICK GUSTAVO LOPEZ BECKER, La Florida/ CARLOS FERNANDEZ BARRERA, La Cisterna/ FELIPE SORIANO MORENO, San Antonio/ RONNIE SANCHEZ VENEGAS, San Bernardo/ JOSE TORIBIO RIVEROS ROJAS, Rancagua/ MARIA DOLORES YAÑEZ JARAMILLO, Rancagua/ CRISTIAN ISMAEL URRA VILLENA, Quinta Normal/ ALFREDO SCHADE ZEREGA, Talcahuano/ NICOLAS MUENA CASTILLO, Renca/ DAMIAN ANDRES VIDAL RUSCH, Castro/ SEBASTIAN Y CAMILO SANCHEZ LARROSDO, La Florida/ DIEGO ANTONIO MORALES CORDERA, Ñuñoa/ NICOLAS ALFONSO ALVAREZ SEPULVEDA, Quillota/ CLAUDIO ANDRES GONZALEZ ORTEGA, Puente Alto/ ALEX AGUAYO VILLARROEL, Viña del Mar/ ANA ISABEL MORALES GUZMAN, Rancagua/ CRISTIAN ROJAS ROMERO, Santiago.

LOS GANADORES CON JOCKEY FUERON LOS SIGUIENTES AMIGOS...
VICTORIA NAVARRETE VELARDI, La Florida/ JOSE LUIS CORRALES SIÑUELA, Independencia/ PABLO ROBERTO REYES FERRER, Concepción/ ENRIQUE GARCES SASONOV, Calama/ KURT POHLHAMMER SEREY, Rancagua/ MATIAS IGNACIO HARDING MARIN, Santiago/ RAFAEL HENRIQUEZ PIZARRO, Catemu/ GABRIEL ANDRES PORTILLA PIERA , Coquimbo/ JOSE CAMPOS SEPULVEDA, Temuco/ FRANCISCO AYALA HERRERA, Puerto Natales/ GABRIEL MUÑOZ CORDAL, Ñuñoa/ JORGE SILVA ARAUS, Antofagasta/ JOSE LUIS CARRASCO ALMAZAN, Valparaíso/ LEONARDO MORENO BUSTAMANTE, Lo Prado/ MAXIMILIANO ANTONIO BRAVO CERNA, La Florida/ JUAN DIAZ GUTIERREZ, Villa Alemana/ SEBASTIAN ANDRES VENEGAS TAPIA, Rancagua/ JAIME IVAN OSORIO CANTILLANA, Rancagua/ MARIO FELIPE MUÑOZ MILLAS, Chillán/ JAIME TOLEDO DEL SOLAR, Rancagua/ ANDRES MONROY LAVAYEN, Valparaíso/ SERGIO RIOS RETAMAL, Limache/NICOLAS ESQUIVEL VERA, Conchalí/ ALDO ALBERTO OLIVARES JARA, Puente Alto/ JUAN CARLOS MERCADO ESPINDOLA, Calama/ EDUARDO VERA AMPUERO, Quilpué/ GERY OSCAR GERENA OLIVA, Santiago/ MAURICIO BOBADILLA ZENTENO, Valparaíso/ ALBERTO HERNAIZ GARCIA, Ancud/ RENE ANDRES OLIVARES ARAYA, Rancagua/ FRANCISCO ANTONIO MARTI RAVANALES, Santiago/ RODRIGO CASTRO RIQUELME, Pedro Aguirre Cerda/ FRANCISCO RUBILAR HERRERA, La Florida/ MARCO ANTONIO GONZALEZ FIGUEROA, Macul/ EDUARDO ANDRES STENGER PRIETO, San Miguel/ FRANCISCO CONTRERAS HORMAZABAL, Santiago/ RODRIGO ALFONSO CANALES MERINO, Concepción/ JUAN ANDRES ZEPEDA FERNANDEZ, Santiago/ DIEGO ANDRES SALINAS FLORES, Puente Alto/ CRISTIAN RODRIGO OLIVA VILLANUEVA, Valdivia/ JUAN ARAVENA PAOLINI, Santiago/ VICTOR ANDRES MONTALVA, Las Condes/ CLAUDIA HURTADO NAZAL, Santiago/ CRISTIAN ANDRES GUAJARDO Q., Lo Prado/ SVEN SCHMUCK PARADA, Ñuñoa/ JOSE OSCAR CUEVAS VALENZUELA, Maipú.

CLASIFICADOS

EXIGE TU SELLO DE GARANTIA




CLUB
Nintendo®
¡¡Ellos tienen el secreto!!



TRUCO M.K. 2

Conocen alguna clave para quitarle más energía al oponente?
ROBERTO SANDOVAL
Santiago, Chile

Para poder quitarle más energía a tu opnente, basta solo con seleccionar "Options" y luego "Handicap" para determinar la cantidad de energía que quieren quitarse ambos, pero esto sólo funciona cuando te enfrentas a otro jugador y no cuando juegas contra la consola.
Finalmente te explicaré el truco que probablemente querías saber. Ejecuta durante la pantalla de selección de personaje: "Abajo", "Arriba", "Derecha", "Arriba", "Izquierda", y Select. Si esto ha sido bien realizado, se escuchará el mismo sonido que aparece al seleccionar personaje. Con esto coseguirás que en algunas oportunidades con sólo realizar una buena combinación de golpes, dejes a tu contrincante listo para su final.

Ryo

MEGA MAN X

¿Cómo obtengo "Ha-Do-Ken" en Mega Man X?
FRANCISCO JAVIER ROJAS M.
Bs.As., Argentina

Para obtener fácilmente el "Ha-Do-Ken", haz lo siguiente: primero ocupa el password: 8441/2136/4421 y de esta forma tendrás todas las cosas que necesitas (jefes vencidos, todas las armas y contenedor de corazones llenos). En la pantalla donde eliges etapa, selecciona la de Armored Armadillo. Luego avanza la escena, y antes de la entrada a la puerta del jefe, recoge el Power-Up que está sobre el muro. Después de agarrarlo ve a la pantalla de selección de armas y sale. Repite esto 5 veces. A la quinta vez, tú verás que el Power cambió y en-tonces tendrás la posibilidad de hacer "Fireballs" ("Abajo"; "Dia-gonal / Abajo / Derecha"; "Dere-cha") que liquidan a los enemigos con un solo tiro.

Fox

KILLER INSTINCT

Va a salir el espectacular juego "Killer Instinct" para Super NES?
MARCO CONTRERAS
Temuco, Chile

Lamento informarte que no, por una sencilla razón: Es uno de los primeros juegos destinado exclusivamente a la nueva consola "Nintendo Ultra 64", debido a la gran capacidad de procesar datos que esta posee. Como te habrás podido dar cuenta en las imágenes que te hemos mostrado, "Killer Instinct" muestra unos gráficos sorprendentes, y por lo que nosotros sabemos, el sonido es espectacular, sin dejar de mencionarte que ésto y otros detalles no te los ofrece ninguna otra consola, pero ¡no te desesperes!, las productoras de videojuegos de todo el mundo se mantienen buscando nuevas tecnologías, para ofrecerte cada vez mejores y novedosas creaciones para la consola de 16 bits.

Ryo

TIME COP

¿Estará disponible para algún sistema el juego basado en la película "Time Cop"?
RICARDO PELEGRINI
Mendoza, Argentina

Sí. Hemos averiguado después de mucho investigar y consultar, que supuestamente durante el mes de marzo (la fecha exacta no la sabemos) saldrá en USA el juego "Time Cop", basado en un conocido comics y protagonizada por Jean-Claude Van Damme. JVC es el encargado de traernos esta novedad en un estilo de acción/aventura con 8 niveles y con 16 megas de capacidad. Este estará disponible en formato Super Nintendo.

Fox

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

¿Podrían darme trucos de Fifa International Soccer?
HERNAN BOSSIO M.
Bs.As., Argentina

La lista de trucos que te doy a continuación debes ejecutarla sin cometer ningún error en la pantalla de opciones, pues si te equivocas tendrás que salir de esta, volver a entrar y ejecutar el truco nuevamente.
Para tener "Super Offence", presiona: R, R, R, R, R, L, R.
Para tener "Super Defence", presiona: L, L, L, L, L, R, L.
Para tener "Super Goalie", presiona: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.
Para tener "Dream Team", presiona: A, A, B, B, Y, Y, X, X.
Para tener "Invisible Walls", presiona: Y, Y, Y, X, A, A, A, B.
Estos trucos pueden sèr combinados entre sí. Utiliza los que más te sirvan y... ¡A ganar la copa!

Ryo

NOOB SAIBOT

¿Por qué cuando gano 50 veces seguidas, la pantalla se pone negra y se escucha un ruido insoportable, en vez de aparecer Noob Saibot?
GERMAN TORRES
Santiago, Chile

Este es uno de los pocos errores o (bug) que tiene "Mortal Kombat II", al parecer, este juego fue programado pensando en que el jugador alguna vez cometería errores y al no ocurrir esto, se produce una distorsión de información entre el juego y la consola, provocando la pantalla negra y el sonido. Pero si quieres pelear contra Noob Saibot sin cumplir los requisitos que te exige el juego, sólo debes realizar el truco que te entregamos hace dos ediciones atrás y listo.

Ryo

DONKEY KONG COUNTRY

En el juego "Donkey Kong Country" ¿cómo hago para vencer a la abeja grande del final en Vine Valley?
LUCIANO PORTAS ESQUIVEL
Buenos Aires, Argentina

Para derrotar a esta abeja debes lanzarle los barriles de color amarillo. Esta es la única forma de acabarla, porque no coseguirás nada positivo si saltas sobre ella. Ten mucho cuidado cuando cambie al color rojo, ya que se pondrá muy peligrosa. Sólo esquívala y espera con mucha paciencia que vuelva a la normalidad para atacarla nuevamente. No dejes de leer lo último aparecido en esta revista sobre D.K.C., debido a que junto con los ejemplares anteriores, te proporcionarán una completa ayuda.

Fox

LUCHA

¿Qué juego de lucha libre me recomiendas para mi Super NES?
PEDRO GARCIA B.
San Felipe, Chile

Existen muchos juegos buenos de lucha libre disponibles para el Super NES, pero sin duda no se puede dejar de hablar de "WWF RAW", un juego grandioso que se ha transformado en favorito de muchos. Pertenece a Acclaim y su capacidad es de ¡24 megas! Otras características de "WWF Raw" son el fabuloso realismo de las peleas y la posibilidad para jugar hasta 4 personas simultáneamente ocupando el adaptador "Hudson Super Multitap". Este juego ya está disponible en el mercado.

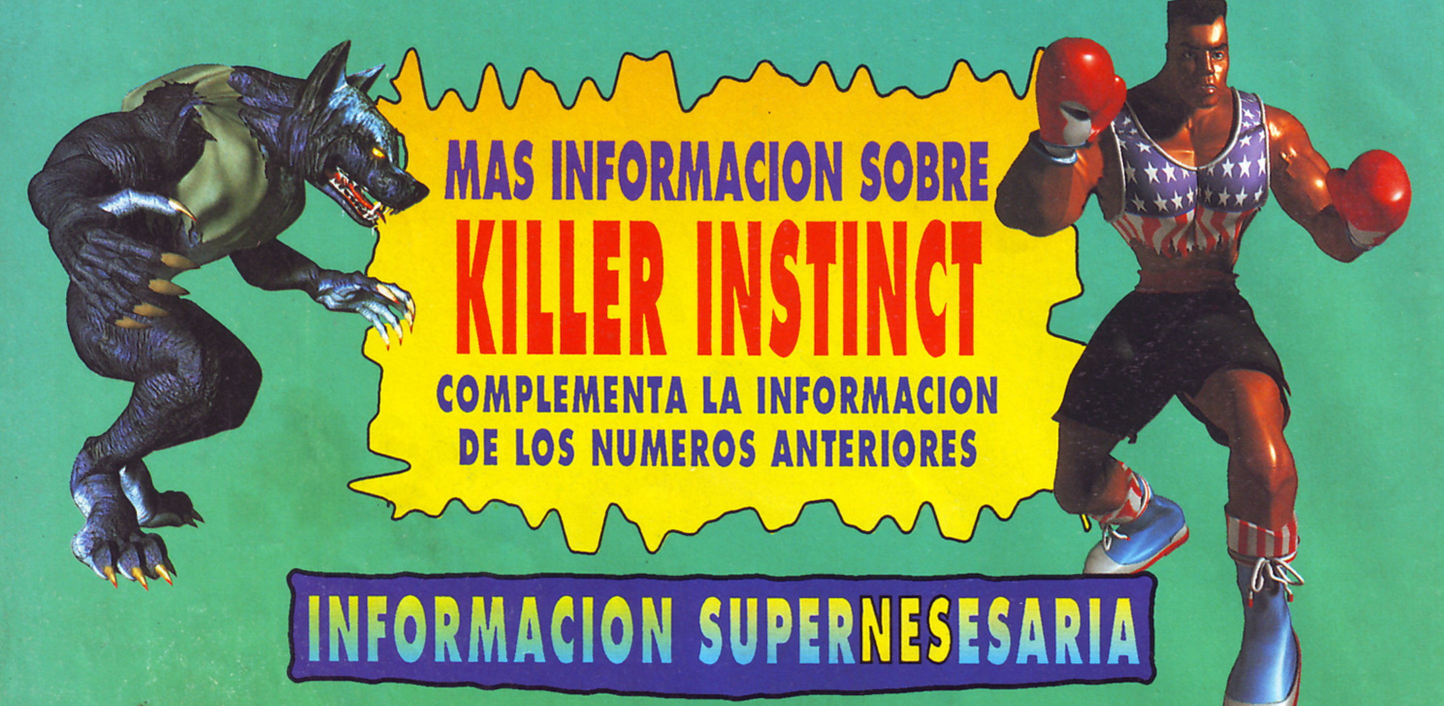
Fox

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:

REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL ANDINA
REYES LAVALLE # 3194
SANTIAGO - CHILE



¡Y EN EL PROXIMO NUMERO...!



INFORMACION SUPERNESESARIA

NBA JAM TOURNAMENT EDITION • THE LION KING • PIECES • PAGE MASTER • TINY TOON; WACKY SPORT CHALLENG



FINALES
SUPER STREET FIGHTER II

MARIADOS
FINAL FANTASY III



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!
APARECE TODOS LOS MESES



TU CHOCOLATE BLANDO®

Esto es lo único que necesitas para vencer a los más feroces enemigos.

Hambrientos tiburones, feroces cocodrilos y un enjambre de abejas asesinas, derrótalos a todos de un platanazo. ¿Imposible? Pues no es nada, comparado con los peligros que encierra el nuevo Donkey Kong Country, el juego más realista jamás inventado. El primero elaborado con los mismos computadores que hicieron Jurassic Park. ¿Puedes imaginártelo? Lo dudamos, porque Donkey Kong Country hay que jugarlo para entender lo que es pelear bajo tormentas de nieve o dentro de minas abandonadas. Más de 100 niveles llenos de efectos increíbles. Hasta el sonido es 3-D. Ya lo sabes, agarra tu plátano y prepárate a divertirte como mono. Donkey Kong Country, sólo para Super Nintendo.



H. BRIONES S.A.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

LEO BURNETT